第4次スーパーロボット大戦S PS版画面初公開!

1995年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第5号通巻5号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.9

1995 11月号

定価490YEN

格闘無敵

鉄拳2

豪血寺一族2

ヴァンパイア

GO GO RPG

ビヨンド・ザ・ビヨンド

藤丸地獄変

ツインビーミラクル

徹底攻略

出たなツインビーヤッホー!

Zero Divide

プライムゴールEX

特報

リッジレーサーレボリューション

アドヴァンストV.G.

悪魔城ドラキュラX 鉄道王PS

テーマパーク サイドワインダー

発売直前♥大特集!

ときめきメモリアル forever with you

闘神伝2/第4次スーパーロボット大戦S/天地無用!/

プリンセスメーカー3/エンジェルグラフィティ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1995 11月号

1995年11月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第5号通巻5号 発行人／佐藤辰男
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業

定価490円（本体価格476円）

T1006391110495

©Media Works 1995

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 06391-11

第4次スーパーロボット大戦S PS版画面初公開!

1995年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第5号通巻5号

電撃PlayStation Vol.9

プレイステーション

1995 11月号

定価490YEN

格闘無敵

鉄拳2
豪血寺一族2
ヴァンパイア

GO GO RPG

ビヨンド・ザ・ビヨンド
藤丸地獄変
ツインビーミラクル

徹底攻略

出たなツインビー
ヤッホー!
Zero Divide
プライムゴールEX

特報

リッジレーサーレボリューション
アドヴァンストV.G.
悪魔城ドラキュラX 鉄道王PS
テーマパーク サイドワインダー

発売直前♥大特集!
ときめきメモリアル
forever with you

闘神伝2/第4次スーパーロボット大戦S/天地無用!/
プリンセスメーカー3/エンジェルグラフィティ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1995 11月号 ときめきメモリアル大特集/特報 リッジレーサーレボリューション

発行:メディアワークス
発売:主婦の友社

PlayStation
vol.7
PLAY!
PlayStation™
……………………………。
……………………………?
……………………………。
……………………………どうかしましたか。
……………………………暑い。
……………………………もう秋じゃないですか。
…………林さん、ウソはいけないよ。この原稿書いてるいまは、
まだ8月だろうが。おれは、夏は、仕事しない主義なの。
……………………………ストーブ。
うわー、やめてくれー。
…………………井上。
ぎぇー、読者にはさっぱりわからんだろうが暑苦しい上にうっとうしいー。
…………………死んだ。もうダメ。
それでは、私が勝手にやりますよ。
……………………………。
ぱうぱう。
……………………………。
今回の注目は、お待ちかね、「メタルジャケット」。
……………………………。
このソフトのすごいところは、開発陣の75%が茶髪野郎だってこと。
じゃなくて、世界初、対戦ケーブル対応ってこと。
……………………………。
つまり、PSを2台つなげば、TV2台でそれぞれ操作できる。
マイルームがゲーセンになっちゃう!
今月のテーマ
2人をつなぐ対戦ケーブル!
さあ、みんな、大きな声で!「プレイステーションは、愛。」

秋の夜長をカノジョとしっぽりと。愛を育む にも、一役かいます。

人間の女性に興味ないオタクの人は、友達とどうぞ。

年末には、対戦ケーブル対応の「リッジレーサー・レヴォリューション」も出る予定です。
対戦ケーブル対応ソフト、他にもどんどん登場するはずだから、
「よっし、この機会に、PS、もう一台買っとくか!」っていう剛毅なのもいいよね。

もちろん、対戦モノ以外にも、たのしいソフトがこれからいっぱい出るよ。

ナムコの「プライムゴールEX」は、チームによって応援の歓声が違うらしい。
とにかくリアル、ってことかな。

「ハーミィ ホッパーヘッド」はPS初のスクロール型アクションゲーム。
「ジャンピングフラッシュ!」を超えるヒットとなるかどうか?

期待の「ビヨンド ザ ビヨンド」は10月1日から予約受付開始。

ほかにも、とにかく、年内200タイトルですからね。
これから年末にかけては、ほとんど1日1本。ヤクルト状態ですね。

……………………みんなPSクラブ入れよな──。

今月のタコゲー

☞タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり

Good Graphics & Natural Sound

BOXER'S ROAD
スポーツ
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 NEW

ハーミィ ホッパーヘッド
アクション
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.
©SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

METAL JACKET
バトルシミュレータ
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©PONY CANYON INC.

V-TENNIS
スポーツ
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 TONKIN HOUSE

でかみみじぞう
「ZERO DIVIDE」のボスステージで、背景に出てくるロボットの屍じゃが、あれは制作途中で没になったロボットのデータだそうじゃ。なむあみだ、じゃのう。

Jリーグサッカー プライムゴールEX
スポーツ
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 NAMCO LIMITED.

新日本プロレスリング 闘魂烈伝
プロレス
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©NJPW ©TOMY

「ブラックディスク」のシブイ奴。
プレイステーションソフト。

ZERO DIVIDE
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 ZOOM

けいじ板

プレイステーションEXPO'95開催!
PS新作ソフトを大量に紹介。実際に体験もできますよ。
これから日本版に移植される
アメリカ・ヨーロッパ発の洋ゲーも、ズラリだぞ。
10/7(土) 12:00～17:00 10/8(日) 9:00～17:00
晴海東京国際見本市会場B館にて。
チケットの入手方法は注①を見てね。

全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション

ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります。ご了承下さい。

新発売 SCPH-3000
標準価格29,800円(税別)

注① プレイステーションEXPOの入場チケットは、プレイステーションEXPOの雑誌広告についています。
または、関東地区の主要プレイステーション販売店に置いてあります。

注② ソフト情報満載の「プレプレ™」第1号は、11月にプレイステーション・クラブ会員へ発送される予定です。
プレイステーション・クラブのお問合せは、03-3266-7830(9:30～17:30、土・日・祝日は休業)まで。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

● 本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © 1995 by Artdink.

PlayStation

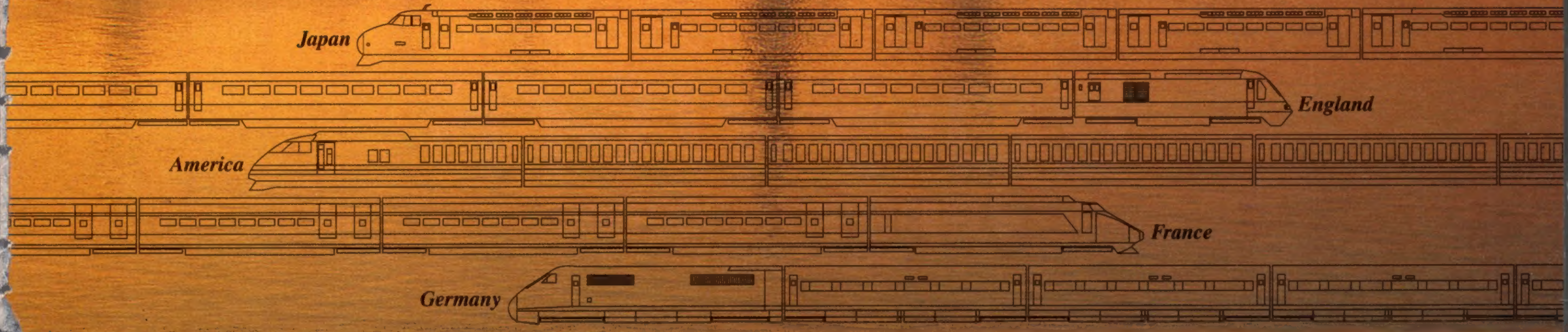
A.IV. EVOLUTION GLOBAL

SIMULATION GAME,
RAILROAD MANAGEMENT,
URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう4 グローバル

世界の都市で、発車のベルが鳴る。

さらにパワーアップした「A列車」シリーズの最新版、世界5カ国（米・英・独・仏・日）で発売決定！
各国の雰囲気を演出するグラフィック、さらに美麗な車窓モードなど、
ますます楽しいプレイを約束するA列車シリーズ最新版「A.IV.エヴォリューション・グローバル」。
いよいよ'95年11月登場。どうぞご期待ください！



●世界が舞台。国別に変化するグラフィック。●さらにリアルに美しく。進化した「車窓モード」。●テーマいろいろ。充実の全39種類のゲームマップ。
●「A.IV.Evolution」のデータが楽しめる互換機能。●多数のパワーアップを果たし、6,800円の新価格。

11月17日（金）発売予定/標準価格6,800円（税別）

メモリーカード:14ブロック使用／プレイ人数:1人

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

PlayStation
"(PSマーク)"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
アクセス求む。内容は以下の通り。
DIVIDE BY ZERO.
ZERO DIVIDE
TM
プレイステーション用3Dポリゴン格闘ゲーム
ゼロ・ディバイド
好評発売中￥5,800（税別）
SLPS-00083
尚、リプレイ機能の充実度が高いので、メモリーカードのデータを整理しておきたい。
ZOOM
株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27 DEVEX120 6F
TEL. 011-613-0191

電撃PlayStation
プレイステーション

11月号

CONTENTS

巻頭特報 嵐のように新タイトル続出!!

●これまでで最高のデキの『V.G.』がPSにやってきた!
アドヴァンストV.G. ……10
●なんと、こんどの『リッジ』はさらに大幅に進化していた!!
リッジレーサー レボリューション ……12
●人気シリーズ最新作がアクションRPGで新登場!
悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲 ……16
●他機種で人気の遊園地経営SLGがついにPSに!
テーマパーク ……18
●注目のフライトSLG+ドッグファイトの新作!!
サイドワインダー ……20
●ファミコンボードゲームの元祖が新たにリメイク!
鉄道王'96 ……22
●AMショーで、ついに、気になる業務用版の仕様が判明!
闘神伝2 ……24
●制作快調!! 本誌ならではの毎号最新速報!
天地無用! ……28
●話題騒然のリアルタイムサバイバルホラー!
バイオハザード ……32
●サンプル版でわかった超高画質と最高の操作性
土器王紀 ……34

GoGo RPG ロープレだけの特別コーナー

ビヨンド・ザ・ビヨンド ……182
藤丸地獄変 ……186
幻想水滸伝 ……190
ツインビーミラクル ……192
フェーダ エンブレムオブジャスティス ……193
RPGカタログ ……194

特集 SLGデラックス

●発売日決定おめでとうスペシャルだ
ときめきメモリアル forever with you ……40
●人気上昇中の最新恋愛SLG
エンジェルグラフィティ ……56
●PS版画面初公開! 出演ロボット声優も決定!!
第4次スーパーロボット大戦S ……60
●今度の『プリメ』はPS版が最初に出るのだ!!
プリンセスメーカー3 ……70
ウィザーズハーモニー 卒業Ⅱ
カルネージハート

電撃格闘無敵 バトルマスター宣言

●発売目前のド派手演出格闘ACTだ
豪血寺一族2 ～ちょっとだけ最強伝説～ ……76
ギャラクシーファイト……80 負けるな!魔剣道2……82 ヴァンパイア……84 ストリートファイターZERO……86 鉄拳2……88

電撃Soft Station 発売直前・直後のゲーム攻略ページ PART1

ZERO DIVIDE…98 出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK・108 Jリーグサッカープライムゴール EX‥114 ボクサーズロード……118 闘魂烈伝・120 アクアノートの休日・122 海底大戦争‥124 くるりんPA!…126 メタルジャケット……128 サンダーストーム&ロードブラスター……130

[読者コーナー PSの奴隷 PSユーザーの生の声爆発中!! ……168]

新作ソフトスケジュール ……8
新作ソフトレビューDEEPER Lite ……136
電撃タイム&スコアアタック ……140
電撃PS移植化計画 ……142
[イラストコーナー]色絵ベリーグッド ……144
愛読者プレゼント ……146
電撃プレイクエスチョン ……147
[マンガ]三國志Ⅳはじめて物語 ……154
ウラワザデータベース ……158
電撃コラムス ……162
読者アンケート ……178
増刊電撃プレイステーションF大予告 ……180
電撃ソフトステーション2 ……195
電撃ゲームデータベース ……204
電撃ランキングステーション ……206
電撃NEWSステーション ……208
次号予告+ゲームインデックス ……209

Act Against AIDS 勇気と愛気

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

(赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税込み表示です)

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A-RPG	アクションロールプレイング	A-PZG	アクションパズル	ETC	その他

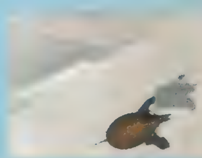
番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	10月13日	ウィザードリィⅣ ガーディアの宝珠	SCE	¥6,800(予定)	RPG	
2	10月13日予定	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	¥6,800	PZG	
3	10月13日	The鬼退治~目指せ!二代目桃太郎~	日本一ソフトウェア	¥5,800	TBL	
4	10月13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	¥5,800	STG	203
5	10月13日	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	¥6,800	SLG	40
6	10月13日	ときめきメモリアル~forever with you~限定版	コナミ	¥9,800	SLG	40
7	10月13日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	SPG	
8	10月27日	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	124
9	10月27日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	
10	10月27日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5,800	SLG	69
11	10月27日	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	
12	10月27日	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	195
13	10月下旬予定	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	
14	10月下旬予定	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ	¥6,800	ACT	130
15	10月予定	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800	対戦ACT	76
16	10月予定	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥6,000(予定)	S・RPG	186
17	10月予定	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	価格未定	SLG	
18	10月予定	P-us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
19	11月10日予定	NIGHTHEAD~ザ・ラビリンス~	フジテレビジョン	¥5,800(予定)	AVG	201
20	11月10日	負けるな!魔剣道2	データム・ポリスター	¥5,800対戦	対戦ACT	82
21	11月17日	戦略将棋 至高の定跡	EAV	¥6,800	TBL	
22	11月17日	Break Thru!(ブレイクスルー)	翔泳社	¥5,300	PZG	
23	11月22日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	
24	11月22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5,800	RCG	
25	11月22日	占都物語 その1	東北新社	¥5,800	ETC	
26	11月22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800	ETC	202
27	11月22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	AVG	202
28	11月上旬予定	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	
29	11月下旬予定	オセロワールドⅡ 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800	PZG	
30	11月下旬予定	土器王紀	バンプレスト	¥5,800(予定)	AVG	34
31	11月下旬予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
32	11月予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	価格未定	STG	
33	11月予定	AI将棋(仮)	ソフトバンク	¥6,800(予定)	TBL	
34	11月予定	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	TBL	
35	11月予定	STRIKER~ワールドカッププレミアムステージ~	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SPG	203
36	11月予定	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	197
37	11月予定	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800(予定)	STG	200
38	11月予定	TIZ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	ETC	
39	11月予定	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	
40	11月予定	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800	SPG	201
41	秋予定	A.IV.EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	価格未定	SLG	
42	秋予定	幻想水滸伝	コナミ	価格未定	RPG	190
43	秋予定	水滸演舞	データイースト	¥5,800	対戦ACT	
44	秋予定	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	カプコン	¥5,800	対戦ACT	84
45	秋予定	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遥かなるカナーンへ~	SCE	¥5,800	RPG	182
46	秋予定	フェーダ~エンブレム・オブ・ジャスティス~リメイク!	やのまん	価格未定	S・RPG	193
47	12月1日予定	REVERTHION	テクノソフト	価格未定	ACT	
48	12月15日予定	STAHLFEDER~鉄甲飛空団~	サントス	¥5,800	STG	
49	12月22日予定	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	18
50	12月上旬予定	デスマスク	バンタンインターナショナル電脳工場	¥8,800(予定)	AVG	203
51	12月上旬予定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥6,800	AVG	
52	12月予定	アジャイル ウオーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
53	12月予定	アルナムの牙~獣族十二神徒伝説~	ライトスタッフ	価格未定	AVG	
54	12月予定	エコエコアザラク	ポリグラム	価格未定	ETC	
55	12月予定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
56	12月予定	CARNAGE HEART	アートディンク	¥6,800(予定)	SLG	68
57	12月予定	紙園花	日本物産	¥5,800	TBL	
58	12月予定	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800(予定)	STG・ADV	200
59	12月予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥6,800	STG	
60	12月予定	世界地図の読み方'96	SCE	価格未定	ETC	
61	12月予定	鉄道王'96~いくぜ億万長者~	アトラス	¥5,800(予定)	TBL	22
62	12月予定	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800(予定)	RPG	
63	12月予定	ニチブツアーケードクラシックス(仮)	日本物産	¥5,800	ETC	
64	12月予定	NINKU-忍空-	トミー	¥5,800	対戦ACT	
65	12月予定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
66	12月予定	ホーンドアウル	SCE	価格未定	STG	199
67	12月予定	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	価格未定	SPG	
68	12月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	SLG	
69	12月予定	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	価格未定	RCG	12
70	12月予定	ROBO・PIT	アルトロン	価格未定	対戦ACT	
71	年末予定	うえるかむはうす	ガスト	価格未定	ETC	
72	年末予定	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	
73	年末予定	SIDEWINDER	アスミック	¥5,800(予定)	STG	20
74	年末予定	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	価格未定	ACT	
75	年末予定	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	¥6,800(予定)	AVG	
76	年末予定	実況チャンピオンレスラー	タイトー	価格未定	SPG	
77	年末予定	スナッチャー	コナミ	価格未定	AVG	201
78	年末予定	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800(予定)	SLG	
79	年末予定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	¥5,800(予定)	AVG	
80	年末予定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ	SCE	¥5,800	TBL	
81	年末予定	レイ・トレーサー	タイトー	価格未定	RCG	
82	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
83	年内予定	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	価格未定	SLG	66
84	年内予定	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	201
85	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
86	年内予定	駆Love 9	ズーメックス	¥5,800	SPG	
87	年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
88	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
89	年内予定	タイブレーク	バティ	価格未定	SPG	
90	年内予定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
91	年内予定	詰碁 四神の巻(仮)	バップ	価格未定	TBL	
92	年内予定	Dの食卓~コンプリートグラフィックス~	アクレイムジャパン	¥8,800	AVG	
93	年内予定	天地無用!(仮)	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	28
94	年内予定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
95	年内予定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
96	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
97	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
98	年内予定	ポポロクロイス物語	SCE	¥6,000(予定)	RPG	
99	年内予定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	
100	年内予定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
101	96年1月予定	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800(予定)	STG	
102	96年1月予定	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800(予定)	ETC	
103	96年1月予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	価格未定	AVG	
104	96年1月予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント	¥4,800(予定)	AVG	
105	96年1月予定	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800(予定)	RPG	
106	96年1月予定	でろーんデロデロ(仮)	テクモ	価格未定	A・PZG	203
107	96年1月予定	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	
108	96年1月予定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
109	96年1月予定	FIFAサッカー'96	EAV	¥5,800	SPG	
110	96年2月予定	ウイングコマンダーⅢ	EAV	価格未定	STG	
111	96年2月予定	シェルショック(仮)	EAV	¥5,800		
112	96年2月予定	ZORKⅠ(ゾークⅠ)	翔泳社	価格未定	AVG	
113	96年2月予定	PGAツアーゴルフ'96	EAV	¥6,800	SPG	
114	96年2月予定	優駿伝説(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
115	96年2月予定	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	
116	冬予定	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	56
117	冬予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
118	冬予定	クーロンズ・ゲート-九竜風水傳-	SME	価格未定	AVG・RPG	200
119	冬予定	ストリートファイターZERO	カプコン	価格未定	対戦ACT	86
120	冬予定	TEAM47GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	対戦ACT	201

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
121	96年3月予定	かなでーる	アスキー	価格未定	ETC	
122	96年3月予定	刻命館(仮)	テクモ	価格未定	SLG	203
123	96年3月予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	
124	96年3月予定	ショックウエーブ アサルト	EAV	¥6,800	STG	
125	96年3月予定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	88
126	96年3月予定	デッドヒートロード(仮)	日本物産	¥5,800	RCG	
127	96年春予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定	A・RPG	16
128	96年春予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
129	96年春予定	究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
130	96年春予定	SIM CITY2000	アートディンク	価格未定	SLG	
131	96年春予定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	価格未定	ACT	
132	96年春予定	SPACE 2109	プロファイア	価格未定	ETC	
133	96年春予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定	RPG	192
134	96年春予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
135	96年春予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	AVG	
136	96年春予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
137	96年春予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
138	96年春予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
139	96年年内予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	
140	96年年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
141	96年年内予定	火竜娘 高慈環編(女性版)	ガスト	価格未定	AVG	
142	96年年内予定	火竜娘 柳判官編(男性版)	ガスト	価格未定	AVG	
143	96年年内予定	C1 CIRCUIT	インベックス	価格未定	RCG	
144	96年年内予定	Super 301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
145	96年年内予定	TURF HERO(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
146	96年年内予定	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	価格未定	SPG	
147	96年年内予定	ファミリーゲームス～アテナの家庭盤～(仮)	アテナ	[illegible]	ETC	
148	96年年内予定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	70
149	96年年内予定	フロキッズ	アテナ	[illegible]	ACT	
150	96年年内予定	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定	ETC	
151	96年年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
152	96年年内予定	MONSTER FARM(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
153	96年年内予定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
154	[illegible]	The Ring of the Abominate Realm(仮)	アテナ	[illegible]	AVG	
155	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
156	未定	アイドル雀士スーチーパイII(仮)	ジャレコ	価格未定	TBL	
157	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
158	未定	行け!稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	未定	
159	未定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
160	未定	ウイニングポストEX	光栄	価格未定	SLG	
161	未定	英語の達人 センター試験トライアル	SCE	価格未定	ETC	
162	未定	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
163	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
164	未定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
165	未定	X-MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
166	未定	オーガリアン(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
167	未定	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	価格未定	SLG	
168	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定	未定	
169	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
170	未定	カルダン(仮)	翔泳社	¥2,900	PZG	
171	未定	キャプテン翼J(仮)	バンダイ	価格未定	SPG	199
172	未定	ギャラクシアン³	ナムコ	価格未定	STG	
173	未定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	価格未定	対戦ACT	80
174	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	未定	
175	未定	陳田夢の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
176	未定	三國志英傑伝	光栄	価格未定	S・RPG	
177	未定	The 11th Hour～The 7th Guest II～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
178	未定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	199
179	未定	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
180	未定	スターフライトファンタジー	タイトー	価格未定	SLG	
181	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
182	未定	スラムドラゴン	ジャレコ	価格未定	対戦ACT	
183	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
184	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
185	未定	ZXE-D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
186	未定	ソーラー・エクリプス(仮)	BMGビクター	価格未定	STG	
187	未定	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン/ソフィックス	価格未定	AVG	198
188	未定	タービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
189	未定	太閤立志伝II	光栄	価格未定	S・RPG	
190	未定	大地の子供達 ～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	価格未定	RPG	
191	未定	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800(予定)	S・RPG	60
192	未定	ちびまる子ちゃん(仮)	タカラ	¥5,800	未定	
193	未定	超自然大陸エメロード(仮)	SME	価格未定	RPG	
194	未定	チョロQ(仮)	タカラ	価格未定	RCG	
195	未定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	SLG	
196	未定	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	価格未定	STG	
197	未定	DX人生ゲーム	タカラ	価格未定	TBL	
198	未定	闘神伝2	タカラ	価格未定	対戦ACT	24
199	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
200	未定	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	価格未定	ETC	
201	未定	忍者 懐空の冒険	サントス	価格未定	ACT	
202	未定	ノエル(仮)	パイオニアLDC	価格未定	SLG	196
203	未定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	対戦ACT	
204	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
205	未定	HARD ROCK CAB	アスミック	価格未定	STG	
206	未定	バイオハザード	カプコン	価格未定	ETC	32
207	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
208	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
209	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
210	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
211	未定	ハベットスー ヒロミィ(仮)	ヒューマン	価格未定	ETC	
212	未定	PAL -神犬伝説-	東北新社	価格未定	RPG	
213	未定	PDウルトラマンインベーダー(仮)	バンダイ	価格未定	STG	
214	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
215	未定	ファイティング雀士竜子	サントス	価格未定	TBL	
216	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
217	未定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
218	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
219	未定	ヴォルケンクラッツァー―審判の塔―	アスミック	価格未定	RPG	
220	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定	AVG	
221	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
222	未定	放課後(仮)	BPS	価格未定	SLG	
223	未定	麻雀ゲーム(仮)	ナムコ	価格未定	TBL	
224	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
225	未定	Music ISLAND vol.1 ピーターと狼	オラシオン	価格未定	ETC	
226	未定	Music ISLAND vol.2 くるみ割り人形	オラシオン	価格未定	ETC	
227	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	RCG	
228	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	ETC	
229	未定	ルパン3世 カリオストロの城(仮)	アスミック	価格未定	AVG	
230	未定	Race Drivin' a GO!GO!	TWI	価格未定	RCG	
231	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
232	未定	レボリューションX(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	STG	

ソフト情報最終便

新タイトルのギリギリ最新情報。今月はアテナとサントスから3タイトルずつが発表された。9月に多数のソフトが発売されたけど、新作予定もこのように追加されていくので、増えていく一方だ。また、『ときめきメモリアル』の発売日が決定したのは重要だ。超大型タイトルだけに、他のソフトに与える影響も無視できないのだ。

それから『世界地図の読み方'96』と『英語の達人』の発売元がSCEに変わっているので、チェックしておこう。この2作は普通のゲームソフトではなさそうなのだが、実際はどうかな。



◀初公開の『アーク2』の動画画面。

電撃独占BIGスクープ

ADVANCED

うなれ鬼吼弾!!

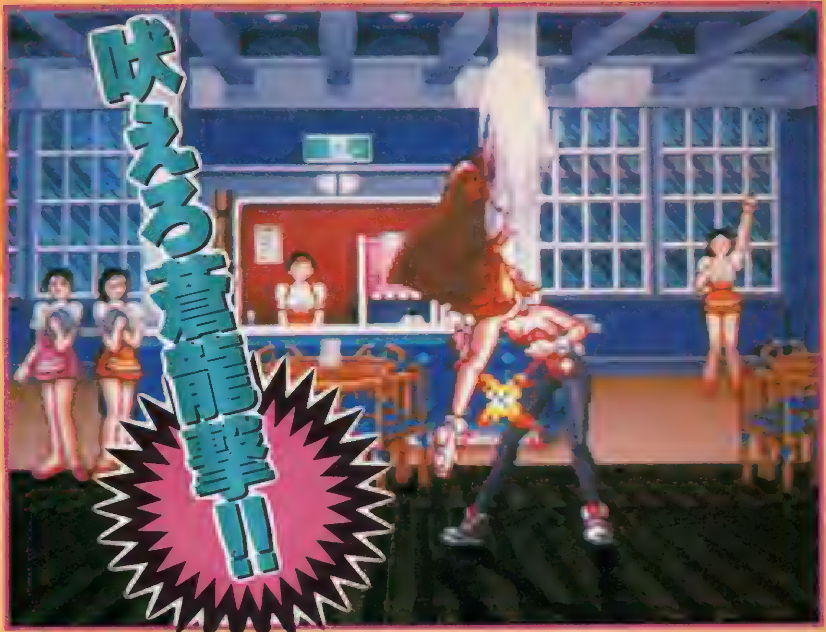
美少女対戦格闘の大作『V.G.』がこの冬ついにプレイステーションでリリースされることが急遽発表された!!

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

TGLが放つ最強格闘がついに登場

©TGL

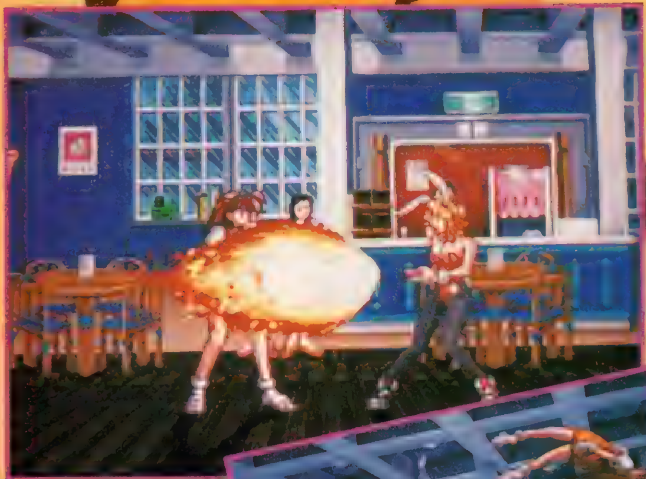
追随を許さぬ会心の高速バトルが展開する!!



パソコンで発売され、PCエンジンとSFCに移植され人気を集めた美少女対戦格闘ゲーム『ヴァリアブル・ジオ』がPSで登場することが決定した。今回、PSで登場するのはPCエンジン版『アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ』の移植作。といっても同じなのはストーリーの部分と音声、そしてビジュアルの一部のみでゲーム内容は大きく強化されているのだ。

基本的なシステムは先に発売されたSFC版同様だが、各キャラのグラフィックは全面的に描き直されて、より大きく美しくなった。加えて、大きくなったキャラがこれまでのPS格闘ゲームにないほどスムーズにかつスピーディーに動き回るのだ。PS格闘ゲームの処理落ちに落胆していた人も「AV.G.」を見ればビックリ、それほどまで快速に仕上がっているぞ。

▲総計500以上のセル画がPS版では使われている。



▲キャラクターの中割りが増えて、動きのスムーズさも格段に増している。大きくなったキャラも魅力満点。

▶特筆すべきはなんといってもゲームスピード。いままでのPS格闘を遥かに越える速さなのだ。

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ(仮)

- ●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／TGL
- ●発売日／今冬予定●価格／未定
- ●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

この冬、再び0.001秒へ

タイトルも決定！　ついに『リッジレーサー』の新作が、その姿を現したぞ!!　ファン待望の通信対戦も装備!!　再び全国を熱狂させたタイムアタックの嵐が吹き荒れる!!

リッジレーサーレボリューション

RIDGE RACER REVOLUTION

Ⓒ(株)ナムコ

の挑戦が始まる!!

タイトルは『リッジレーサー　レボリューション』。果たして今作は「リッジ」にどんな「革命」をもたらしているのか？　まず通信ケーブルを使用した２人対戦は今回の大きな目玉。多くのファンが待ち望んでいただけに、こりゃ、涙もんですね。バックミラーも装備されているので、後方の車を妨害することも可能だぞ。そして、初級・中級・上級のコースは、それぞれ別のコースが予定されているのだ。前作は拡張コースがあるとはいっても、１種類のコースしかなかっただけに、３種類のコースが楽しめるのはウレシイね。

爽快感が増した新コース!!

通信対戦可能!!

この写真に輝く「通信対戦可能」の文字。業務用『リッジ２』の興奮が、家庭のモニターでも再現されるのだ。通信ケーブルはもちろん、ＰＳとモニターを２台用意しておこう。

前作を超える魅力をチェック!

▲さらに充実したモード選択画面。全コースのタイムトライアルは魅力。

▶リゾート感覚の初級コースでは、フロントガラスにさす陽光にも注目!!

CHECK POINT 全コースを一新! 充実したゲームモード!!

今回のコースは、初級・中級・上級の3種類。「あれ、タイムトライアルは?」なんて思った人がいると思うけど、心配御無用。実はそれぞれのコースに3つのモードが用意されているのだ。まず、複数のCOMカーと順位を競う「レースモード」。COMカーと1対1で対戦する「タイムトライアルモード」。そしてマイカーのみで自由に走れる「フリーランモード」だ。つまり全コースCOMカーに悩まされることなく、タイムアタックが可能になっているのだ。これはウレシイ配慮だね。また、コースは一新され、かなりアップダウンの激しいものになりそう。今月紹介する初級コースは、椰子の木が立ち並ぶ海岸リゾートを駆け抜ける、南国ムードたっぷりのコース。前作以上の爽快感が味わえること間違いなし!!

CHECK POINT 通信機能で待望の対戦可能!!

「レボリューション」最大の魅力は、なんといっても2人対戦。それではどうすれば対戦できるのか、説明するぞ。

「用意するもの」

- 『リッジレーサー　レボリューション』のソフト2枚
- プレイステーション2台
- モニター2台。
- 通信ケーブル1本
- プレイヤー2人(ギャラリーの人数は、何人でもよい)

「遊び方」

①通信ケーブルで、2台のプレイステーションをつなぐ

②2台のプレイステーションを、それぞれ別のモニターに接続する、これだけ。でも、2台のモニターが用意できるかどうかが、カギなんだよね。

▶通信ケーブルで2台のPSをつなぐと、デモプレイ時にこの画面が登場!!

バックミラーを標準装備!

▲バックミラーは、対戦時はもちろん一人プレイ時にも表示される。

▶後方の車を妨害する姑息でダーティなプレイも、思いのままだ。

CHECK POINT BGMはどうなる?

「リッジ」の魅力は、そのサウンドにもある。これについては、まだ決定していないけど、業務用「リッジ2」の曲が使用される可能性が高いらしい。もちろんそれだけではなく、オリジナルの曲も収録されるかも。メガテン細江氏を筆頭とする「ナムコ・イカレ系サウンド」が今回も爆発することは、間違いなさそうだね。

リッジレーサー　レボリューション

RIDGE RACER REVOLUTION

●ジャンル/RCG●メーカー/ナムコ
●発売日/12月予定●価格/未定
●対応周辺機器/メモリーカード、ネジコン●多人数プレイ/2P可(通信ケーブル使用時)

今月紹介できるのは、前作でもおなじみの４台。でも、当然この４台だけじゃないのは、わかるよね。前作のようなウラワザで車種が増えるかどうかは不明だけど、なんたって『レボリューション』ですから、前作以上の車が用意されているハズ？

CHECK POINT

登場する車は？

初心者も安心な
スタンダード車！

グリップがっちり！
コーナーも安全運転？

加速はピカイチ！
鬼の末足(!?)

最高速を重視！
キング・オブ・タイムトライアル!!

CHECK POINT

看板セレクション

新たに加わった看板を紹介するぞ。業務用『アルペンレーザー』や、ＰＳ『エースコンバット』など、コースを彩る看板は数種類用意されているのだ。

CHECK POINT

ドリフト時のタイヤにも注目!!

コーナリングやドリフト時のタイヤの可動もリアルに再現されているぞ。前作では常にタイヤが車体と平行になっていて、不自然だったよね。後方視点で見てみれば、わかるはず。実はこれって、ファンの指摘によって改良した部分なのだ。ソフトについてるアンケートハガキは、多くのメーカーさんでも参考にしているので、何か要望があれば遠慮しないで書いたほうがいいぞ。他にも続編希望や移植希望なども、メーカーに直訴したほうが効果的なのだ。

ココ!!

「リッジ」に命を賭ける!! ▶▶▶▶▶ ナムコ広報・證さんが語る

俺と『レボリューション』

それは、ある晴れた８月の昼下がり。１枚のＣＤが机上に置かれていた。ＣＤをセットし電源を入れる。胸が早鐘を打つ中、画面が静かに立ち上がった。『リッジレーサー レボリューション』がついに産声を上げたのだ。バックミラーの搭載、通信機能、そしていままでに体験したことのないレースコース。最高速性能に優れたマシンを操り、200km/hオーバーで疾走する。気が付くと、タイヤのきしみと呼応するように体をよじる自分がそこにいる。何という快感、えもいわれぬ興奮。

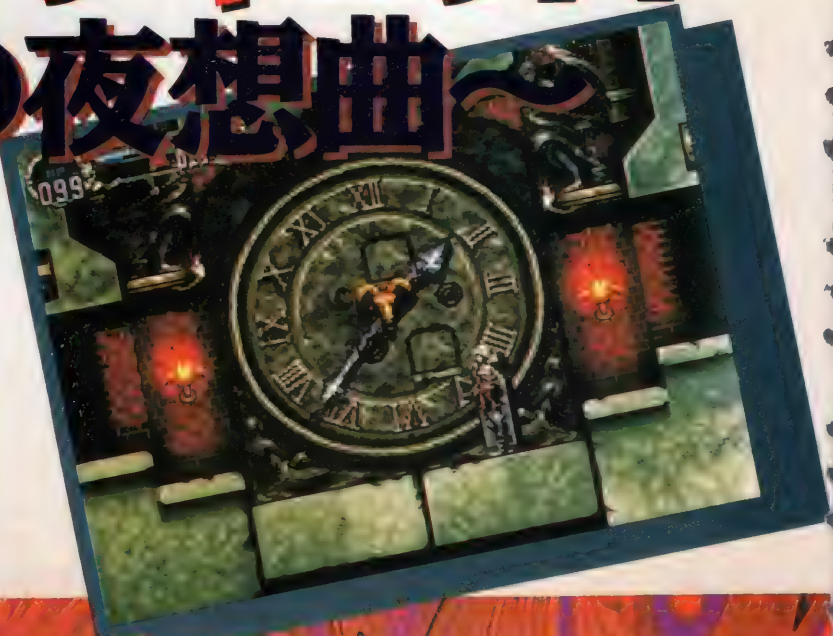
しかしながら、まだ生まれたばかりに過ぎないのだ。この１本がこれからどんな成長を見せ、どれだけ驚かさせてくれるのか。期待は膨らんでやまない。

年末発売に向けて

開発もアクセル全開!!

『ドラキュラ』シリーズ最新

悪魔城ドラキュラX
～月下の夜想曲～



ついにあの『ドラキュラ』がPSに降臨する!!　しかも今までのような各ステージに分かれた横スクロールACTではなく、マップ探索型のアクションRPGなのだ。『ドラキュラ』シリーズに新たな伝説が刻まれる!!

悪魔城ドラキュラX
～月下の夜想曲～

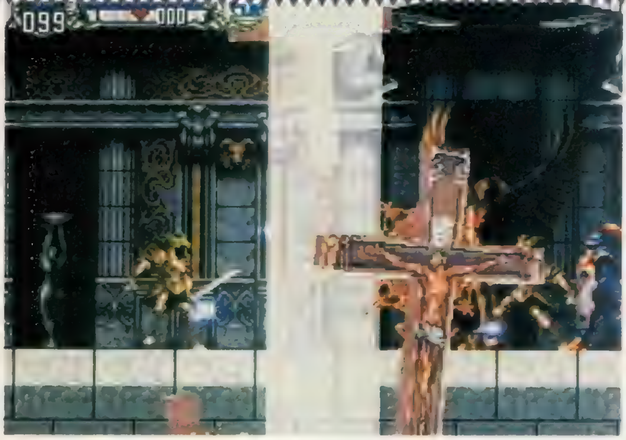
●ジャンル　A・RPG ●メーカー／コナミ
●発売日　96年春予定 ●価格　未定
●対応周辺機器　未定 ●多人数プレイ／不可

©1989, 1993, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

作は、アクションRPGだ!!

タイトルの『X』でもわかるように、この作品はPC版の続編で、あれから4年後が舞台だ。でもシステム、登場人物などは大幅に変更されているぞ。今まではステージクリアタイプだったが、このPS版では1つの大きなマップの中で、キャラクターの能力を高めることにより移動できる場所が増えていくマップ探索型のACTになっているのだ。アイテムや武器、防具などは百種類以上、数多くの隠し部屋も用意され、RPGの要素もふんだんに盛り込まれているぞ。

ド迫力のアイテム・クラッシュ!!



▶ハートの使用量は多いが、画面全体の敵に威力を発揮するアイテムクラッシュ。

主人公はベルモンド一族にあらず! アルカードだ!!

ドラキュラの息子

主人公は、ドラキュラの息子アルカード。『悪魔城伝説』で、ラルフ・C・ベルモンドと共に父であるドラキュラを滅ぼした男だ。声は置鮎龍太郎氏が担当しているぞ。

◀人間の心を失っていない彼は、悪魔となった父に憎しみを覚える。

※この写真はFC版です

PS版の原点はここにある!!

悪魔城伝説(FC)

アルカード登場!歴史上最古の対決!!

ステージ分岐やパートナー制を取り入れたシリーズ屈指の名作。ベルモンド一族とドラキュラとの戦いの歴史は、ここから始まることになる。この作品に登場したアルカードが、PS版の主人公だ。パートナーキャラによって、エンディングが変化。

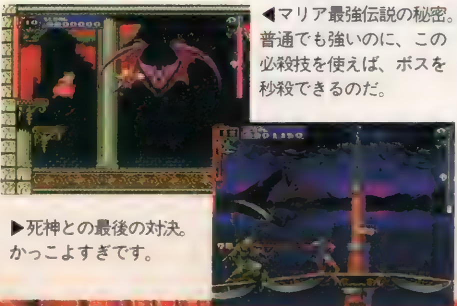
▶毎度おなじみの死神。このあと、正体を現してからが、ホントの戦い。

◀パワーアップすれば、3方向に弾が撃てるアルカード。でも超弱い。

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻(ロンド)(PC)

シリーズ最強のバンパイア・ハンターを生んだ傑作!!

主人公はリヒター・ベルモンド。バク転やアイテムクラッシュなど、今までにないアクションが特徴。死神がいきなり登場する演出も通好み。シリーズ最強のプレイヤーキャラ、マリアを使えばイージーモードといえる程、簡単にクリアできた。



◀マリア最強伝説の秘密。普通でも強いのに、この必殺技を使えば、ボスを秒殺できるのだ。

▶死神との最後の対決。かっこよすぎです。

PS版『ドラキュラX』はなぜアクションRPGなのか?

PS版の気になる部分について毎度おなじみコナミのソフト開発のトップ・北上氏にコメントをいただいた。

「コナミの基本的な開発の姿勢として、どんな機種でも長く楽しく遊んでいただけるソフトを目指しています。

今回発表した『悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～』もその一環で企画がスタートしました。ユーザーのみなさんに何度も何度もプレイしてもらえる内容であり、かつコレクターズアイテムとして長く大事にしてほしいという思いから、マップ探索型でしかもアクション性の高いソフトを考え出したわけです。現在、スタッフも来年の発売に向けて頑張っていますので、みなさん、応援してください」

観客視点のモードもPS版で初登場!!

THEME PARK

エキサイティングな遊園地を築いて世界一を目指す経営SLG!!

ジェットコースターが高速で突っ走り、ぬいぐるみの動物が歩き回っている夢の空間。そんな楽しい遊園地を自分の手でデザインして、実際に運営できるＳＬＧが登場する！　その名もズバリ『テーマパーク』というこの作品では、遊園地の建設から維持管理、商品の販売から来園者の心理まで、遊園地に関するありとあらゆる要素がリアルに再現されているのだ。ピーター・モリニュー氏が率いる英国のゲームメーカー、ブルフロッグ社のＰＳ初登場となる本作は、すでにパソコンをはじめとする他機種でも高い人気を集めている。だが、このＰＳ版では新たに、ポリゴン３Ｄ表示を使って自分が建設した遊園地を観客の視点から眺められるというモードも追加されているのだ！

◀遊園地を建設する場所は、世界中から選択できる。ただし、都市によって立地条件が大きく変化するので要注意。作った遊園地は売却することもできるから、次々と遊園地を建設して世界を制覇することも可能だ！

▶メイン画面は、建設ＳＬＧではおなじみとなったクォーター・ビュー表示。しかも建物の回りでは、来園者や従業員が実際に歩き回っているのだ。カーソルで指示すれば、ひとりひとりの状態を知ることもできる。

テーマパーク開園への道

歩道の設置 → アトラクションの設置 → ショップの設置 → スタッフの配置 → オープン!!

THEME PARK

テーマパーク

●ジャンル／経営SLG●メーカー／EAV
●発売日／12月22日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス●多人数プレイ／不可

ＳＬＧの傑作を次々と生み出す
ピーター・モリニュー氏

英国を代表するゲームデザイナー、ピーター・モリニュー氏。これまでに彼は、神となって国家を率いる戦略ＳＬＧ『ポピュラス』や、サイボーグ工作員が破壊活動を行うアクションＳＬＧ『シンジケート』など、独自の視点を持つ傑作ＳＬＧを世に送り出してきた。最新作の『マジックカーペット』や本作をはじめとして、モリニュー氏の作品はこれから続々とＰＳに登場する予定だ！

▲常に斬新なアイデアのゲームを作り出すモリニュー氏。

©1994 1995 Bullfrog Productions,Ltd. ©1995 Electronic Arts.

まずは人気アトラクションで来園者を集めよう!!

遊園地に必要な物といえば、なんといっても趣向を凝らした乗り物の数々だ。本作でも、コーヒーカップやお化け屋敷といった定番モノから、ピエロショーやプラネタリウムまで、数多くのアトラクションが建設可能。しかし、営業するためにはただ建てるだけでなく、機械の整備や運転スピードの調整などの維持管理も重要だ。

また、ジェットコースターやウォータースライダーは、コースも自分でレイアウトする必要がある。もちろん、ループコースターも建設できるのだ！

コーヒーカップ
簡単に建設できるが、地味な施設のために人気はやや低い。

ゴーストハウス
一度に多くの人が入れるが、遊ぶ時間も長いので行列ができやすい。

ジェットコースター
遊園地を代表する施設。設置する際には、コースの設定が必要だ。

◀人気のある乗り物には、お客が集まって行列ができることも！

◀乗り物を運転していると、やがては故障する。整備員による点検が必要だ。

アトラクションを自分で体験できる！

▲乗り物の内容を、ムービーで見ることも可能。

ショップで商品を売って儲けろ!

入場料と共に重要な収入源となるのが、園内のショップの売上だ。飲食店をはじめ、おみやげ屋、射的屋など、気分の盛り上がった来園者が思わず買いたくなるような商品が揃っている。また、ポテトの塩の量やコーラの氷の量を調節して味を変える、なんてこともできるのだ。

▲意外に重要なのが、このショップ。いろんな種類の店を、たくさん建ててみよう。

お客さんの気持ちを知るのも重要だ

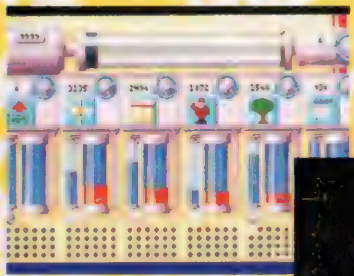
このゲームでは、来園者のひとりひとりがＡＩによる意志を持って行動している。だから、できるだけ彼らが気に入るような遊園地を作り上げる必要があるのだ。来園者の頭の上には、この遊園地についての感想が表示されるから、これを見て、すばやく問題点を探しだそう。

▲この遊園地についてどう思うか、お客さんにアンケートを取ることもできる。

経営者に苦労はつきもの

遊園地という題材と可愛いグラフィックのおかげで、お気楽な作品に見えるこの作品。しかし本作は、企業の経営に関するほとんどすべての要素が含まれた、本格的な経営ＳＬＧでもあるのだ。特に上級モードでは、商品の在庫や株の売買にも気を配らなければならないぞ！

▲収支計算に気を配り、より多くの利益を上げる遊園地作りを目指せ！



◀中級ゲームや上級ゲームでは、従業員の訓練や新アトラクションの開発に資金を振り分けられるなど、面倒ではあるがゲームとしての自由度はグンとアップするのだ！

▶ときには、従業員から給料値上げを要求されることもある。交渉が決裂すると、従業員はストライキに入ってしまうのだ。この辺りは、企業の経営がリアルに再現されている。

SIDE WINDER
サイドワインダー

『エアダイバー』シリーズなど、メガドライブやスーパーファミコンで良質の３Ｄドッグファイトゲームを生み出してきたアスミックが、そのノウハウをフルに生かした新作をプレイステーションに送り出してきた！　高密度なポリゴングラフィックを駆使したリアルな立体空間内で繰り広げられる、ハイスピードかつ迫力あふれるドッグファイト！　ＰＳならではの個性あふれる機能も搭載された最新鋭３Ｄドッグファイトゲームをここに大紹介！

サイドワインダーとは、軍事力を整備させつつある国際犯罪組織に立ち向かうべく結成された秘密組織である。そこに集められた各国のエースパイロットは、敵組織壊滅のためにさまざまな軍事作戦を遂行していく……こんなバックストーリーの元、プレイヤーは自機を操ってミッションに挑むのだ。

プレイに慣れるためのトレーニングモードも充実。基本の操作テクニックから、〝離陸→空戦→爆撃→着陸〞の一連の流れを練習できる実戦トレーニングも可能なので、誰でも迫力ある空戦を楽しめるように工夫されているのだ。

▲◀写真ではわかりづらいが、滑らかかつ高速に自機や敵機が天空を駆けめぐりつつ戦いが展開する！　敵の種類もさまざまで、すべて実機のデータに基づいた動きや攻撃パターンでプレイヤーに迫ってくるのだ。

ハイスピードで展開する3Dドッグファイト！

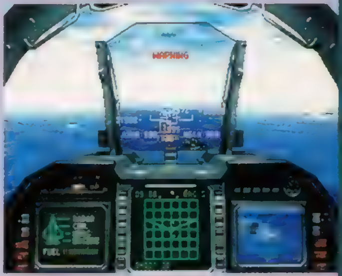
©1995 ASMIK

これが注目ポイントだ!

『サイドワインダー』にはドッグファイトを盛り上げるさまざまな機能が盛り込まれている。これらを駆使すればもっとゲームが楽しめること間違いなしだ。

リアルな迫力ウェポン・ビュー

湾岸戦争時に、地上の建物が破壊される瞬間をリアルに捉えて話題を呼んだミサイル搭載カメラの映像がゲームにも取り入れられている。画面外に逃げた敵機にミサイルが命中したかなどを簡単に確認できるのだ。



▼コクピット右下のディスプレイにミサイル搭載カメラの映像が映るのだ。カメラは空戦だけじゃなく対地攻撃時も作動しているので、地上施設を攻撃すれば湾岸戦争と同じ映像が映るわけだ。

▲▶▲この3枚はミサイルが命中するまでの連続写真。ミサイルは敵機を捕捉すると独特の軌道を描きつつ進んでいく。そして敵機の姿がしだいに大きくなり……小さいサイズながらも、この一連の映像は滑らかな動きを見せてくれる。

画面モードは2種類

戦闘の状況に合わせて、画面は2種類に切り替え可能。敵との距離が遠い時は通常のコクピットモード、接近戦時には広い視界が確保できるH.U.Dモードと使い分けるようにしよう。

コクピットモード

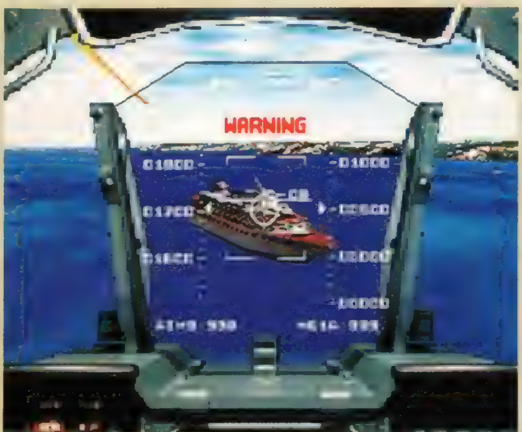
◀コクピット全体を映し出すタイプで通常はこのモード。レーダーをはじめとする各種計器を見ることができるので、敵との距離があるうちや地上攻撃ミッションの時などはこのモードでプレイしよう。

ヘッドアップディスプレイ H.U.Dモード

▶計器類が消えて画面全体がプレイヤーの視界になるモード。敵機と接近して戦うドッグファイトに突入した時は迷わずこのモードに移ろう。空戦の迫力がたっぷりと味わえるぞ。

バリエーション豊富なプレイモード

ゲームのメインとなるのは約20種類のミッションが用意されたシナリオモード。ひとつのミッションをクリアすると次のミッションが複数現れ、どれを選ぶかで戦いの展開も変わるようになっている。さらに通信対戦もしっかりサポート。2台のモニターとPSさえあれば、緊迫感あふれる人間同士のドッグファイトが楽しめるのだ。

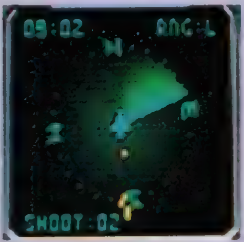


◀ミッションは空中戦だけでなく、地上施設破壊などが目的の地上戦や海上の艦船への攻撃なども用意されている。これらの要素が組み合わさった複合型ミッションもあり、バリエーション豊富な戦闘が展開していくのだ。

レーダーは自動切替

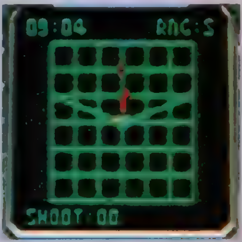
画面モード以外にレーダーも敵の距離に合わせた2種類がある。プレイヤーが操作せずとも一定の距離で切り替わってくれるのだ。

敵・遠距離



▲自機を中心にして、敵の大まかな位置を表示する。これで相手の動きを見ながら戦略を練り上げていこう。

敵・近距離



▲自機周辺の敵機の詳しい位置と動きを表示する。この距離だとドッグファイト目前。敵の動きを見切って仕掛けろ!

SIDEWINDER

サイドワインダー

●ジャンル 3Dドッグファイト●メーカー/アスミック
●発売日/冬予定●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 通信ケーブル●多人数プレイ/可(2人)

列車に乗って、億

鉄道

【いくぜ

ボードゲームのルーツここにあり!!

コンピュータボードゲームとしては、「桃太郎電鉄」シリーズよりも先にファミコンで登場していた「鉄道王」。スタートやゴールの存在しないボードゲームとしての基礎を築き上げた歴史的な名作なのだ。その「鉄道王」が、基本的なゲームシステムはそのままに、数々の変更点を加えてよりプレイしやすく、そしてより熱い展開が楽しめるようになってPSに登場する！　もちろんボードゲームだから、多人数でのプレイも可能。今年の冬は、コタツでぬくぬく「鉄道王 '96」でキマリだね。

▲ゲーム内では高額のお金が取り引きされることもある。現実感のともなわないこんな点も、ある意味楽しいところだ。最終目的が億万長者というのも気合いが入ってるよね。

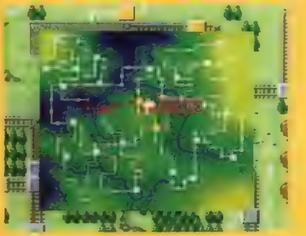
PS版3つのポイント

●列車は3種類!!

ファミコン版では列車はローカル線（街に止まった時のみイベントの実行が可能。全ての線路を通ることができる）だけだったが、PS版では機関車、特急列車が追加されて合計3種類から選択が可能。列車の種類によって、ゲーム展開も変わってくる!!

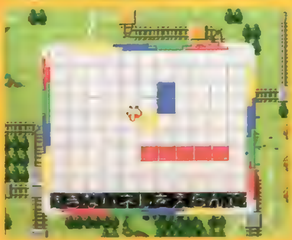
●マップ数はFC版の4倍!!

ファミコン版ではヨーロッパしかなかったマップが、PS版ではヨーロッパ、ワイドヨーロッパ、日本、魔界の4つに増えた。一つのマップでも何度も楽しめるゲームが、さらに4倍楽しめることになったわけだ。長く遊ぶことができるぞ。



●ミニゲームが多数!!

ファミコン版ではギャンブルとして、競馬があったが、このPS版ではさらにスロット、スクラッチカード、ドッグレースにサイコロの丁半と計6つに増えている。ゲーム本編とは別のところで、さらに熱いプレイが楽しめるようになっているのだ。



プレイを助ける

これが便利1 お助けシステム

ゲーム中このシステムを使うと、プレイヤーはサイコロを振ることと列車を移動させることのみをすることになる。イベント、ビルの売買などは、プレイヤーの選択したキャラの性格によって自動的に解決してくれるのだ。

これが便利2 おまかせシステム

このシステムを実行すると、ゲーム中の全ての操作を使用キャラクターが受け持ってくれるようになる。ちなみに、お助けシステムもおまかせシステムも自分のターンに解除できるので、いろいろな使い方が可能だ。

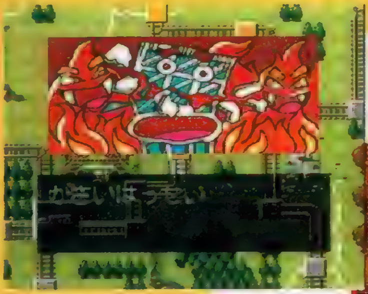
©ATLUS ALL RIGHTS RESERVED.

万長者をめざせ!!

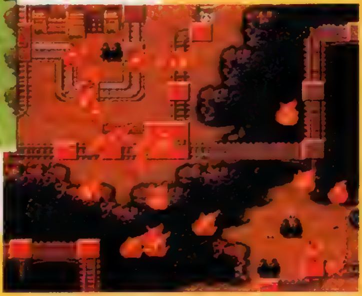
王'96

億万長者】

誰もが見る夢、億万長者。現実では少々無理なその夢を、ゲームの中だけでもかなえてみたい!! そんなキミに贈るボードゲームが、『鉄道王 '96』。鉄道会社の社長となって、頭脳と運で他プレイヤーを圧倒し、目指すは一路、億万長者だ!!



イベント数は100以上!!



▲▶決められた数しかなかったため、ファミコン版ではイベントの内容を全て覚えてしまうこともできた。しかし、このPS版では、なんとファミコン版の2倍以上のイベントが用意されているのだ!!

鉄道王'96

【いくぜ億万長者!!】

●ジャンル　ボードゲーム●メーカー/アトラス
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ/可(4人まで)

便利なシステム

これが便利3 リクエストシステム

自分のターンの間、自分の選んだミュージックが流れるようになる。選べる曲は全部で7種類。自分自身のテーマ曲を決めて、プレイするときにはその曲にこだわってみたり、その日の気分で変えてみたりできるぞ。

これが便利4 はやさシステム

基本的にこういうゲームは、自分以外のキャラの手番でも画面を見ていなくてはならない。モタモタやられているとうっとおしくてしかたない。そんなときは、このシステムでメッセージの速さを調節しよう。

◀ファミコン版では1両しかなかった列車も、PS版では3両まで連結できる。さらに対戦相手も10人に増えたし、これで楽しさも(くやしさも?)30倍以上! ってところかな。

対戦相手が10人だ!!

他にも…

飛行機、船などの追加によって、ファミコン版では列車しかなかった移動手段がグンッと増えていたり、セーブが可能になっていたりして、より快適に、そしてよりゲーム性を高めた内容になっているのだ!!

AM SHOW SHOCK!!

真相が明らかに!!

アーケード版は カプコンから発売

いろいろなウワサが飛び交う中、9/13～15幕張メッセで開催されたAMショーでアーケード版『闘神伝２』の発売メーカーが明らかになった!! そのメーカーとは…格闘ACTを世に浸透させ数々の名作を生み出したあのカプコンだ!! カプコンにとって初のポリゴン格闘ということで話題になりそうだが、気になるPS版は前作同様タカラから。発売日はまだ未定なのだ。

闘神伝2

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／タカラ
●発売日／未定　価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

©TAKARA CO.,LTD.1995/ALL RIGHTS RESERVED PROGRAMMED BY ©TAMSOFT 1995 CAPCOM CO.,LTD.IS AN EXCLUSIVE DISTRIBUTOR

腰を抜かす背景のスゴイ演出!!

↑ライティングによる光と影の妙

デュークのステージと思われる、真っ赤なじゅうたんが敷かれたステージ。壁には中世の雰囲気を漂わせる、ゴージャスな絵画が飾られている。ライト処理のおかげでステージ全体に重みがでていて、光と影の表現がスゴイのだ。

←色鮮やかで細かいテクスチャ

ホーのステージと思われるここは、フィールドに細かなテクスチャが張られていて何かの模様、あるいは前作のように文字が書かれているようだ。キャラクターの立体感とステージの重厚さは、見ているだけでもワクワクしてきちゃうよね。

PS版と同時に開発が進んでいるアーケード版。今回のAMショーで出展されていたものを見るとかなり開発が進んでいて、初出のステージが数多く収録されていた。ここで紹介している3点の他には、嵐で荒れくるう海流をバックに巌流島のような場所で闘うモノやギラギラのスポットライトが複数動くディスコのようなステージ、ニューヨークの夜景を思わせるかっこいい場所、少林寺の道場を彷彿させる古風なステージなど、どれも動画がバリバリに使われていて驚かされる。前作とは比べモノにならないくらい凝った演出がなされているのだ。特に目を引いたのが巌流島のようなステージ。2体のキャラがスピーディに闘う中、ステージを囲む海が荒々しく波打っていて、その画面の動きはまさに驚異的。闘いを忘れてボーっと見入ってしまったほどだ。また、ライティングの処理が効果的に使われていて、物体の立体感がよく表現されている。『2』はハンパなデキじゃないぞ!!

※このページの写真はすべてアーケード版です。

AMショーVer.では7人がプレイ可能!!

今回のＡＭショーでプレイできたのは、新キャラのトレーシーとカオス、旧キャラのエイジ、カイン、モンド、ホー、デュークの７人。トレーシーはリーチの短さをカバーするため、動きの素早いエリスタイプのキャラクターになっていた。帽子もちゃんとかぶってるし、ポリゴンでも違和感無くヘソ出しルックが再現されていたぞ。お見事。ちなみに２Ｐカラーは、赤い帽子に黒のコスチュームだった。大きな鎌を武器に闘うカオスは、なんといっても、その奇妙な動きが印象的。細い手足をくねらせるように歩き、口から毒霧(!?)のようなモノを吐くわ空中を歩行する技を使うわでもう大変。個性派ぞろいのキャラクターの中でもひときわ目立つ存在だ。旧キャラクターには新必殺技が追加されていて、プレイした感じでは特にカインがパワーアップしていたぞ。空中で水平に連続キックを繰り出す新必殺技がカッコ良く、カイン人気がまた高まりそう。他のキャラクターも見た目がかなりパワーアップした感じ。

しか〜し、今回のショーではエリス、ソフィアを見ることができなかった！　ファンのみんなが一番気になるところがレポートできなかったのがとっても残念でしょうがない。続報を期待して待ってくれ!

なぜ、この2人ができてないの……？

出し惜しみではなく、ただ単に間に合わなかったのか⁉　早くこの２人のゲーム画面が見たい!!

トレーシーは超グー♥

エリスのシースルーはどうなる？

ソフィアのスカートの動きは？

イラスト／ことぶきつかさ

今回明らかになった 新システム

今回のＡＭショーで実際にプレイしてみて新システムの内容がうっすらと見え始めた。そこを徹底的にチェック！

オーバードライブゲージの正体

画面下に大きく表示されているオーバードライブゲージ。コレは、今回新たに追加されたシステムで、その役割は今まで秘密のベールに包まれていた。が、今回ついに正体が判明！　ゲージは敵に攻撃を仕掛けることによりたまり、ゲージがＭＡＸになると……「必殺技の威力が増大する」ようになっているのだ。このゲージについては秘伝必殺技に関係するとか武器による攻撃力が高くなるなどの憶測が流れたが、必殺技の威力アップだったとは。現段階ではどの程度威力が増し、ＭＡＸ時間がどのくらい続くのか詳細は不明。プレイした感覚では、このシステムがこれだけの役割で終わるとは思えないのだが…。

◀▲今回のショーではゲージの形状が変更され、よりカッコイイデザインになっていた。ゲージＭＡＸ状態での連続技がかなり痛そう。秘伝必殺技の他に一発逆転の要素を入れたことで、闘いの緊張感がより増した感じ

ダウン攻撃が可能

▼闘いのテンポアップにも一役買っているダウン攻撃

前作はダウンした敵に対して何もできなかったが、「2」では追い討ちによるダウン攻撃が可能になった。ダウン攻撃は、敵が倒れている状態で同じ強さのボタン（例えば弱パンチと弱キック）を同時に押すことで追い討ちをかけることになる。ボタンの強さでジャンプする移動距離が異なるため、敵との距離に合わせて使い分ける必要があるようだ。最近の格闘ゲームでは追い討ち攻撃が当たり前のようになっているから、初プレイでも違和感なく遊べるだろう。ちなみにアーケード版の操作はボタンが６つ用意され、弱強パンチ、弱強キック、側転用ボタン２つに振り分けられている。

起き上がり攻撃も追加

▼ダウン攻撃に起き上がり攻撃、移動起き上がりと内容充実

前作には起き上がりに必殺技は出せたものの、通常技による起き上がり攻撃がなかった。今回の「2」ではその辺もちゃんとフォローされていて、起き上がり攻撃の他に移動起き上がりも可能となっている。移動起き上がりとは、ダウン状態で方向キーを上下左右の一方向に入力し続けることで前転や横転をしながら起き上がることができるシステム。これにより、ダウンした場合に敵の攻撃を重ねられることがなくなり、不利になりがちな状況をカバーしている。移動起き上がりからの攻撃なども可能だから、バリエーションがいろいろ考えられ、起き上がりの攻防が楽しくなりそうだ。

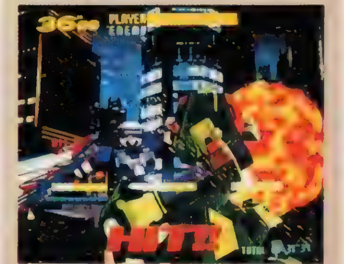
AMショー 目玉作品をピックアップ！

今年のAMショーはポリゴンゲームが主流で、いろいろなジャンルが出展されていて楽しかったぞ。

▲大盛況だった今年のＡＭショー。大手メーカーがビッグタイトルを続々と出展していたので、見回っていて飽きがこなかった。これからゲーセンが盛り上がりそう。

▲ＰＳでも人気の対戦型ＰＺＧ「ぱずるだま」の「2」がコナミから登場。前作を上回る個性派キャラが増え、システム面でも一発逆転要素が増してスリリングな対戦が楽しめる。

▲ナムコから「鉄拳」に続くポリゴン格闘ＡＣＴ「ソウルエッジ」が登場。武器を持ったキャラが迫力のバトルを繰り広げる。早くもＰＳでの移植に期待しちゃう。



▲カトキハジメ氏デザインのロボットが３Ｄ空間を舞台に戦うセガから発表された対戦型ＡＣＴ「電脳戦機バーチャロン」。スピーディーなバトルとカッコイイ画面演出に驚愕！

天地無用!

PS版『天地』の最新情報をいち早くお届け!

ついに、PS版『天地無用!』のシナリオの内容が判明! 今回は、ゲームのストーリーがどんな感じになるかを、ちょっとだけ教えちゃうぞ!!

特報

『天地無用!』ついにラジオに進出!!

な、なんと『天地無用!』がラジオに進出することが決定っ! パーソナリティは、魎呼役の折笠愛さんと阿重霞役の高田由美さんという、とても豪華な組み合わせで、内容もトークあり、ミニドラマあり、ゲストコーナーありと、バラエティに富んだ楽しいものになる予定だ。気になる放送開始日と時間帯は、文化放送が10月14日（土）の深夜10時から、大阪放送が10月15日（日）の深夜10時30分から、東海ラジオが10月11日（水）の深夜12時30分から、それぞれ30分間となる。『天地』ファンなら要チェックだ!

天地無用!（仮）

●ジャンル／デジタルアニメーション●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／未定●価格　未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　未定

こんなシーンをぜひ見たい!!

TV編の設定をベースとして作るなら、美星と清音はアパート暮らしをしているはず。ならば、ふたりの日常生活を描いたシーンなんかも見てみたい。美星がドジって清音が被害を受けるという、このふたりの凸凹コンビぶりって、見てて楽しいんだよねー（笑）。

©AIC・PIONEER LDC/XING
原画／松本文男　彩色／鈴木裕香
背景／st.ちゅーりっぷ　特殊効果／福田貴博

PS版『天地無用!』のシナリオに迫る!

この情報を得た編集部特捜班は、さっそく株式会社エクシングへと足を運び、機密文書(つまりシナリオ)の内容を、ちょっぴり教えてもらうことに成功したぞ!

▲砂沙美の後ろのシルエットはたぶん津名魅だろう。ふたりの身長差があまりないのは、津名魅の年齢設定が15〜16才に変更されることの現れか?

では、我々が知り得た情報をもとに、前号までにお知らせしたＰＳ版「天地」の内容について、真偽のほどを確認してみよう。

まずは、ゲームの舞台が天地の高校になるという点だが、シナリオには学校内のシーンらしきものがたっぷりと入っていたので、これは間違いのないところだろう。基本的にゲームは学校を舞台に展開するらしい。ＯＶＡ編やＴＶ編ではほとんど描かれなかった、天地の高校生としての生活が見られるというわけだ。ただし、魎呼たちが乱入してきた時点で、天地の唯一平和な生活の場である学校も、阿鼻叫喚の地獄絵図（笑）と化すにちがいない。ああ、かわいそうな天地くん（合掌)。

で、その魎呼たちは「学校」にどうやって登場するのかというと……。魎呼や阿重霞は、天地の通う高校に強引にもぐり込んでくるらしい。ただし、どんな方法を使うのかは不明だ。清音と美星については情報がつかめなかったのだが、ＴＶ編の〝貧乏駐在員〟という設定から考えれば、なんとなく想像できるかもね。また、鷲羽は例によって、ありあまる科学力にモノを言わせて、とんでもない手段を使うに違いない（笑)。

それから、もちろん砂沙美も登場するが、彼女は８歳だから、天地の高校に通うわけにもいかないだろう。

そして、気になる津名魅の登場だが、「出るらしい」としか今の時点ではわかっていない。

だいたいこのへんがメインの登場キャラとなるようだ。しかし、ヒジョーに気になる点がひとつだけある。このシナリオには、どこにも〝お風呂〟シーンが入っていないではないか!! この点をエクシングの栗原氏に聞いてみると、「私としても、これははずせないシーンだとは考えてるので、なんとか努力はしてみます」ということだった。やはり、『天地』といえば〝お風呂〟というくらい、切っても切れないこのシーン。これだけは、何としても実現してほしいよね！　がんばれ、栗原さん（笑)!!

PS版『天地無用!』声優公募オーディション
第１次選考への応募者の数は800人以上!!

本誌８・９号にかけて募集告知を掲載した、エクシング主催の「声優公募オーディション」。これは、ＰＳ版「天地無用！」に登場する予定の、３人のオリジナルキャラクターの声を担当する声優を、広く一般公募して決定しようというものだ。この一大イベントの反響はすさまじく、日本全国津々浦々から、最終的にはなんと800人以上の応募があったのだ。応募者も、現在高校在学中のひとから、声優の勉強をするための専門学校を卒業したひとまで、じつにさまざまだ。選考委員のひとりであるエクシングの栗原氏は、「これほど応募があるとは思いませんでした」と、うれしい悲鳴を上げていたぞ。

倍率にして約66.6倍というこの難関に合格したのは、12名のみ。ちなみに第２次選考は、９月23日（土）に行われた。もちろん編集部では、第２次選考も密着取材を敢行。次号でその模様をくわしく報告するつもりなので、期待していてほしい。

➔次号では、さらにくわしく結果を発表するぞ!!

PROJECT天地無用! 4'th STAGE

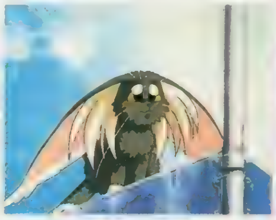
この"プロ天"は、PS版だけに限らず「天地無用!」ワールド全体を楽しんじゃおうというページ。今回は、最初はCDシリーズのひとつ「天地開闢時空道行」のなかのお遊び企画として生まれ、ついにはOVAにまで進化した人気急上昇の作品「魔法少女プリティサミー」を大紹介だ!

OVA最新作　魔法少女プリティサミー

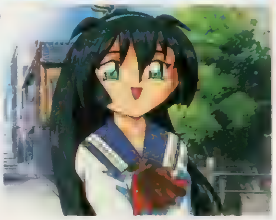
好評発売中!

この「魔法少女プリティサミー」は、『天地無用!』のメインキャラクターたちが、本編とはまったく別の設定のもとにお話を繰り広げるという、ちょっと変わった作品だ。

主人公の河合砂沙美は、ちょっと頼りないお母さんのかわりに家事全般をひとりで切り盛りする、しっかりものの小学4年生だ。ある日、お母さんにお使いを頼まれて行った古い洋館で、津名魅と名乗る美女に出会う。津名魅は、魔法の国ジュライヘルムの次期女王候補で、女王選出の審議のためにこの世界へやってきたというのだ。そして、砂沙美に魔法の力を授け、「プリティサミー」となって地球の幸せのために力をふるってほしいと頼むのだった。何がなんだかわからないうちに、その頼みを聞くことになってしまった砂沙美だが、持ち前の明るさで、魔法少女としての務めをはたしていくことを決意する。ところがそこに、サミーの妨害を企てる、ピクシィミサと名乗る魔法少女が現れて……。はたして、サミーの運命やいかに!?



▶サミーの相棒の魎皇鬼。この作品では男の子という設定だ。



▶砂沙美の親友、美砂緒。実はピクシィミサの正体は彼女なのだが、本人はそのことを知らない。

▲これが魔法少女プリティサミーだっ!　て、服装以外、ぜんぜん普段の砂沙美と変わらないぞ。なんで正体がばれないんだろ（笑）。

プロ天読者コーナー!!

「『3×3EYES』のようにバリバリのアニメーションとか、CD2枚組の大容量とかだったらいいなあ」東京都　中川智之さん

キミの希望はたぶんかなうと思うよ。

「TV編『天地』を見ていないのでなんとかしてくれー!!」山口県　山口の宇宙生物さん

TV編はビデオになって発売中（各￥5,800[税別]）だから、自分で何とかしなさい。

「阿重霞がなぜかいちばん好きだ。かわいいし皇女様だし」島根県　多美子さん

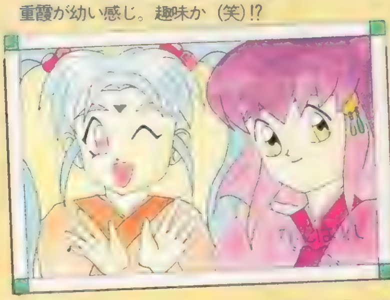
ちなみに送られてくるイラストは砂沙美がトップなのだ。阿重霞ファンよ、どうした!?

応募のあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F　メディアワークス
電撃プレイステーション編集部

プロジェクト天地無用!
略して"プロ天"係まで

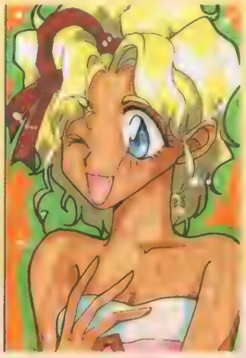
▼神奈川県　希愁さん：なんか阿重霞が幼い感じ。趣味か（笑）!?



◀福岡県　山下洋平さん：遠隔地リスナーだね。ぜひ「天地」のラジオも聞こう!

▼埼玉県　葉月明夜さん：PS版でもこのふたりの漫才、もとい、天地争奪戦がたっぷり見られるかな?

▼京都府　森夜三日月さん：笑顔がイイっす。



▼岡山県　草薙淳さん：こんな表情の魎呼もいいねえ。

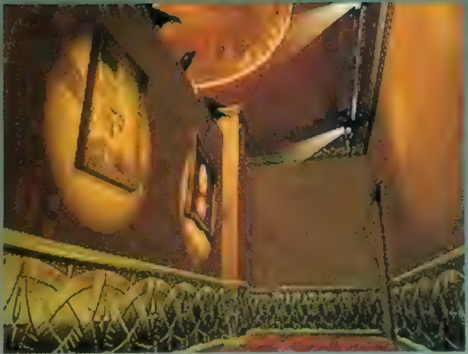
▲群馬県　一条つくもさん：色がハデだなあ。

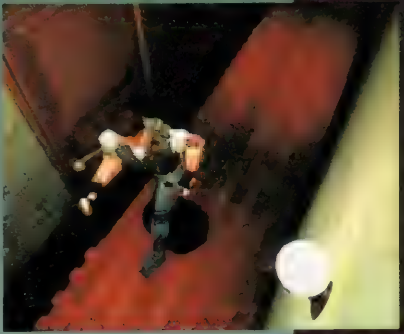
「恐怖」をあおる3Dポリゴン空間！

この不気味な洋館で何が・・・

一見すると、「バイオハザード」は「アクション」ＡＶＧに分類されるのかもしれない。しかし、カプコンは敢えてこのソフトのために「サバイバルホラー」という新ジャンルを打ち出している。その意図は、完全に計算され尽くした３Ｄポリゴン空間の臨場感と、独特の操作性、リアルタイムの演出によって恐怖感や緊迫感をあおり立てるというところにあるのだ。例えば、『バイオハザード』でプレイヤーが操作するキャラクターは、通常のアクションゲームのように不必要なまでに滑らかには動いてくれない。その微妙なもどかしさに悩まされながら、何が待っているのか想像もつかない恐怖の館を進んでいくのだ……。

このソフトが「アクション」ＡＶＧではない理由がわかってもらえただろうか。





歩くことと走ること

このゲームでは、キャラクターは移動手段として「走る」ことと「歩く」ことができる。敵から逃げるときはもちろん走らなくてはならないだろうし、視界の利かないところでは周囲に注意しながら慎重に歩かなくてはならない。ところが、走って逃げている途中の曲がり角を勢いよく曲がってしまうと、敵と鉢合わせ！　なんてことにもなりかねない。臨機応変に対処しなければ。

戦慄のサバイバルホラー!!

生体汚染とは？

「バイオハザード」＝生体汚染。細菌などによってもたらされた生体的な汚染災害を指す。ちなみに米軍ではエイズは生体汚染レベル２、エボラはレベル４としている。

◀リアルにデザインされた３Ｄ空間にキャラを置いてみると、こんな感じになる。家具類までもこだわったデザインだ。

バイオハザード

バイオハザード 電撃レポート
国技館に、真の恐怖を見た!?

去る８月10日に行われた毎年恒例の「カプコン・サマーフェスティバル・in国技館」。今年はカプコン初の次世代機タイトルの展示や、突然の『ストリートファイターＺＥＲＯ』移植発表に大いに盛り上がったが、この『バイオハザード』ももちろん展示され、業界関係者を中心に高い評価と熱い注目を集めていた。

まず何と言っても、視点自動切り替えによる演出効果がスゴイ。これまでのような単純な３Ｄ視点や自由に視点を切り替えることのできるシステムよりも確実な演出効果をプレイヤーに与えることができるため、プレイすればするほどゲームの世界に引きずり込まれていくような感じがする。謎の洋館に、本当に迷い込んでし

©CAPCOM CO.,LTD.

視点切替えシステムが秀逸

微妙なもどかしさを感じさせる操作感と館の不気味さに加えて、視点の自動切り替えも臨場感を倍増させるのに一役買っている。その基本は、主人公までもが視界に入る「第三者の視点」での展開だ。キャラクターを視界におさめつつ、その時々に最適なアングルで状況を描きだしてくれるので、自らの視点で逐一状況を確認できる視点自由切り替え以上に、素晴らしい臨場感が体験できるようになっているのだ。心の底から感情移入できるホラー映画の中に迷い込んだような感覚が味わえるぞ。

▲場所、状況に応じて視点はクルクルと変化する。おかげで些細なことまで、恐怖感をあおるのだ。

敵キャラのアクションも必見!!

操作性や演出、臨場感といったシステム面の基礎だけでなく、敵キャラの動きも独特なリアリティをゲームに与えている。突然、物陰からガバァッと怪物が襲いかかってきたら……キミならどうする!?

▲いかにも天井が…って感じの部屋だよね。館の中の仕掛けにも十分期待できるはずだぞ。

プレイヤーの分身は彼らだ!!

プレイヤーはゲームの主人公としてS.T.A.R.S.隊員のジル（女性）とクリス（男性）のどちらかを選ぶ。当然、選ばれなかった方や他の隊員たちとは、館内で出会うことがあるぞ。イベントも楽しみだ。

キミはこの恐怖の館から生還することができるか？

BIOHAZARD
生体汚染

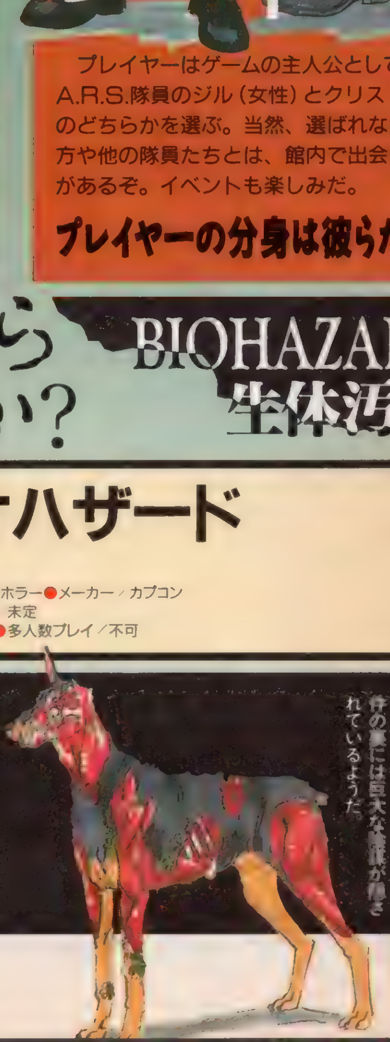
ドカプコンから登場の新ジャンル、サバイバルホラー第一弾、『バイオハザード』。今月はそのジャンルの由来と「バイオハザード」という言葉の意味から、このソフトの魅力に迫る!!

バイオハザード

●ジャンル　サバイバルホラー●メーカー／カプコン
●発売日　未定●価格　未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

まったような気がするのだ。そしてそれは館内の探索だけでなく、思いの外ふんだんに用意されたイベントシーンでも効果を発揮している。まさに映画の中のワンシーンのような「熱い」展開が待っているのだ。その内容についてまだ詳細は書けないので、ヒントだけ。プレイヤーはクリスかジルのどちらかを選んでプレイを開始するのだが、彼らは確か「チーム」を組んでこの館に乗り込んできたという設定になっていなかっただろうか。

何はともあれ、既にある程度プレイできるレベルにまで到達していた『バイオハザード』。ユーザーの手に届けられる日もそう遠くはないのではないだろうか。



◀敵は基本的にゾンビ。やはり細菌兵器か何かの影響なのだろうか？ どうやらこの事件の裏には巨大な陰謀が隠されているようだ。

土器王紀
DOKIOKI

異世界旅行アドベンチャー もうまもなくツアー開始!!

いよいよ迫ったツアー開始を前に、異世界エスパッシを少しだけ下見しよう。無限の広がりを予感できる、冒険の始まりをちょっとだけ体験!

▲◀上の写真は、イモータルの入口にいる「おつげいし」。左は蝶の舞う海岸沿い。その間にあるのが、この世界を旅するときに使用するマスクだ。

みんなのツアー開始に先立って、ちょっとだけ現地を覗いてみたぞ。冒険の始まりは、セレブロ大陸の中央にある「司祭室」。いつもは、司祭長の「テルナミス」が大陸の管理をしている場所だ。なお、冒険者は、必ずマスクを着用することになっている。これは、エスパッシに住む土器人の言葉を訳したり、見ている物を調査できるというスグレモノなのだ。

◀冒険の最初の場所をまっすぐいくとここに突き当たる。ここは一体、何をするところだろう？

土器王紀

●ジャンル／AVG●メーカー／バンプレスト
●発売日／11月下旬予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

特別先取り観光案内
神秘の遺跡イモータル

今回は特別に、謎に包まれた神秘の遺跡、イモータルを公開しよう。ここは、入口にいる番人の「オツゲイシ」に認められた人だけが入ることを許されるのだ。エスパッシの旅に出たら、一度は立ち寄ってみよう。キミが真に世界の秘密を求めるのなら、きっと扉は開かれるハズだ。

▶▼下が、イモータルの入口。ドアの左には「オツゲイシ」がいる。そして右が、本邦初公開の遺跡内部だ。さあ、ここでいったい何が起こるのだろうか？

ツアーに出る前に覚えておきたい前知識

？異世界エスパッシってどんな世界!?

SF風とか、ファンタジー風とか、そんな一般的な言葉ではとても例えられない「不思議」な世界。それがここエスパッシだ。ここには、とにかく広い空間の中に、セレブロとアルシラという２つの大陸が寄り添うように「浮いて」いる。それが、エスパッシのすべてだ。しかし、大陸は見た目よりも広く、重要な秘密も隠されているらしい。

セレブロ

▶神秘的な建造物でいっぱいのセレブロ。この内部には「ライブラリー」という図書館が存在している。冒険の出発となる大陸でもあるのだ。

アルシラ

◀土器人たちのふるさと、アルシラ。土器人は、ここの火山の力を借り、土器を焼きながらのんびり暮らしている。土器を作る土器工房も存在しているぞ。

分からない物は何でも調査しよう!!

旅先で分からない物があったら、すかさず調査カーソルでチェック、チェック！　案内役のケマポンが親切に教えてくれるぞ。こうして覚えた情報は、すべてメモとして残しておけるのだ。メモはいつでも参照することが可能だから、忘れっぽい人でも安心。

▶反応があるものに重なると、カーソルが赤く変わるのでとても便利。

？エスパッシにはどんな人たちが暮らしているの？

エスパッシに住むのは、土器のような姿をした「土器人」たち。かれらの性格は至って穏やか。悠久の時の中で、「次なる命」となる土器を焼きながら、のんきに暮らしているのだ。

メモを使って会話しよう!

土器人との会話は、メモを使って行われる。何かの情報を得るとそれがメモされ、そのメモを相手に見せることでさらなる情報を引き出すのだ。現地で土器人の姿を見かけたら、遠慮しないでどんどん話しかけよう。彼らは、とてもいい人（土器）たちばかりだぞ。

▶土器人との会話で、新しい情報（メモ）を入手。これを使ってさらに会話も。

◀覚えたメモは、いつでも参照できる。旅に迷うことはないのだ。

© BANPRESTO 1995

PlayStation
プレイステーションソフト第一弾！
戦国サイバー
ふしまるしこくへん
藤丸地獄変
FUJIMARU
からくり、忍術、かくれ里モードなど、数々の斬新なシステムを採用。
史上最強の超エリート忍者軍団を育て上げ、戦国の世の覇者となれ！
●戦略シミュレーションと育成シミュレーションの2つの要素を合わせ持つ斬新なゲームシステム。
●緻密なジオラマのかくれ里で、忍者の修業・アイテムの開発など、さまざまな戦力アップが可能。
●プレイステーションの機能をフル活用！3Dポリゴンとアニメーションによる超美級の戦闘シーン。
10月下旬発売予定
SCPS10011
標準価格¥5,800(税抜)
ゲームに登場する忍者達の詳細を網羅した「忍者大全」付き。

かつてない歴史シミュレーションRPG登場。
いつもの君なら、
たどりつけない。
SONY
©1995 Sony Computer Entertainment Inc./ゲーム制作 パンドラボックス
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444

ハーミィ、登場。PS(プレイステーション)が秋からますます楽しくなるぞ。
オトモ君システムの本格派コミカルアクションゲーム

PSに、新しい仲間が登場。ハーミィシリーズ第一弾は、新タイプのコミカルアクションゲームだ。手に入れたスターを割り振って、4匹のオトモ君を成長させよう。70面以上の大ワールドを、無敵のオトモ君とともに攻略だ!

絶賛発売中 ●標準価格5,800円(税別)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.
© SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SLG DELUXe

今、SLGが熱い！　激しい動乱の嵐吹き荒れる中、我らが求めるゲームとは何か？ S・L・G！　S・L・G！　真実の言葉はここにある！　S・L・G・！　S・L・G！　ここに求め訴えたりっ！

- ときめきメモリアル
- エンジェルグラフィティ
- 第4次スーパーロボット大戦S
- ウィザーズハーモニー
- カルネージハート
- 卒業II
- プリンセスメーカー3

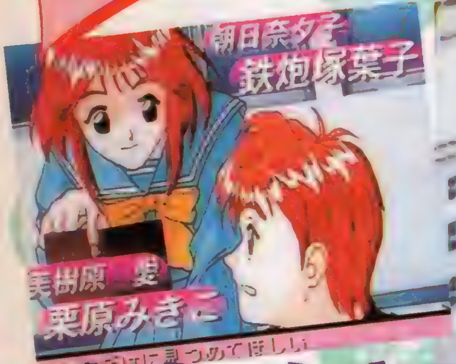
ときめきメモリアル forever with you

発売日へのカウントダウン開始!!

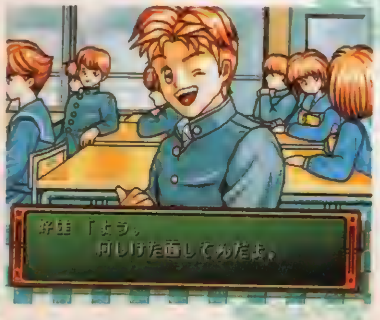
もうすぐ詩織ちゃんたちに逢える！　きたるべき、きらめき高校入学の日に向けて、この学校についてのおさらいをしよう。愛の伝導士・早乙女好雄先生が、学校から女子生徒のすべてまでを君に伝授！

ときめきメモリアル
forever with you
●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／コナミ
●発売日／10月13日●価格／限定セット:¥9,800 通常版:¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）、マウス●多人数プレイ／不可

早乙女好雄と行く きらめき高校めぐりの旅



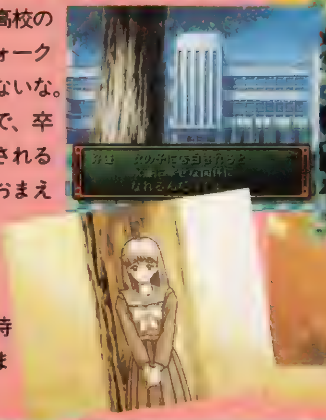
よおっ！　おまえ、この学校に入学するんだって？　俺、早乙女好雄。こう見えても、きらめき高校についてはけっこうくわしいんだぜ。もしよかったら、俺の入手したこの高校についての情報をバッチリ教えるから、聞いてくれよな。そうだなぁ、まずはこの学校の特徴……伝説、行事、クラブについて教えることにするか。耳かっぽじってよく聞けよ！



◀入学してからも、知りたいことがあったら俺に連絡しな。力になるぜ。

伝説 誰もが夢見る愛の言い伝え

ところでおまえ、この高校の伝説は知ってるな？　フォークダンスのときに……じゃないな。校内で一番大きな木の下で、卒業の時に女のコから告白されると結ばれるって話だよ。おまえがこの高校で頑張るのも、伝説どおりに詩織ちゃんから告白されるためだもんな。でも、卒業の時に待っているコは誰かは、おまえの努力しだいだぜ。



©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

行事 女の子と急接近のチャンスだぞ

学校行事っていうと、なんとなくかったるい印象があるだろ？　だけど、詩織ちゃんみたいなかわいい女のコと一緒に過ごせるなら、そんな思いもふき飛んじゃうほど楽しくなるよな。そんなうれしいチャンスも待っている学校行事をまとめて紹介しちゃうぜ。

体育祭

おまえの運動神経を４種目の競技で発揮させるんだ。女のコとペアの競技で好成績を出せば、おまえの株もグンとアップするからな。頑張らない手はないぜ。

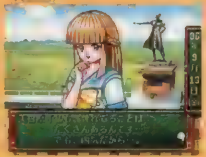
あのコと一緒に頑張る!

文化祭

文化部がそれぞれの作品を発表する場だ。劇あり、音楽あり、ゲームありと、結構楽しい。俺や朝日奈に聞けば、面白そうな部を教えてやるぜ。

修学旅行

この高校では沖縄、北海道、京都のどこかに行くんだ。女のコと一緒に回ればイイ思い出になるぜ。俺と一緒ってのもあるけど…やっぱイヤだろ？



年間行事予定

入学式・始業式	4月4日
体育祭	6月第1土曜日
1学期末テスト	7月第3週
夏休み	7月24日～8月31日（2年目は7月25日から）
夏合宿	8月第3週
修学旅行	2年目　9月第2週
文化祭	10月第2土曜日
2学期末テスト	12月第2週（1年目は第3週）
クリスマスパーティー	12月24日
冬休み	12月25日～1月7日
バレンタインデー	2月14日
進路決定	3年目　2月23日
卒業式	3年目　3月1日
3学期末テスト	3月第2週
ホワイトデー	3月14日
春休み	3月24日～4月3日

クラブ 目指せ! 学園のヒーロー

それじゃ、部活についても説明しとくかな。クラブ数は全部で11。きらめき高校はどの部もレベルが高いから、おまえも頑張れば全国的なヒーローになれるかもしれないぜ。そうでなくても部活で活躍すれば、女のコの見る目も変わるってもんだ。知っておいて損はないと思うけどな。

クラブに入るとこんなにイイことが!!

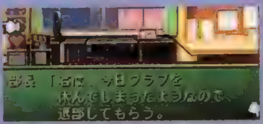
試合に出場!

運動部の場合、3カ月に1度は、他校との練習試合があるんだ。普段のクラブ活動の成果を見せてやれよ。勝ち進めば全国大会の出場もあるんだぜ！

文化祭に出展

一方の文化部は、文化祭で出展側として参加することになる。ここでも部活に熱心だったかどうかで、出展が成功するか否かが決まるんだ。頑張れよ！

運動部でハリキリすぎると…



勉強をおろそかにしてると、補習のために部活を休んで、退部させられることがあるから注意しろよ。

クラブ一覧

	クラブ	説明
運動部	野球部	野球部は夏の甲子園を目指して活動してるんだ。運動、根性、雑学がアップし、他が下がるぞ。
運動部	サッカー部	冬の国立競技場の舞台を目指して頑張っている。能力値の変化は野球部とほぼ同じみたいだ。
運動部	テニス部	ここの目標は、1月に行われる国体だ。アップする数値は他の部と同じだが、芸術が下がらないぞ。
運動部	水泳部	これまた冬の国体を目指しているクラブだ。能力値はテニス部と同じ変化を見せるぞ。
運動部	バスケ部	ここも目標は国体。能力値は野球部、サッカー部と同じ変化だ。妹の優美もこの部に入るってさ。
文化部	文学部	文系を中心に学力と雑学がアップし、容姿が下がる。ストレスもたまりやすいんだよな。
文化部	演劇部	文系、芸術がアップし、運動、根性、雑学も少しアップ。容姿とストレスによくないって感じだな。
文化部	科学部	理系を中心に学力、根性、雑学がアップするんだ。容姿が下がり、ストレスがかなりたまりやすいぞ。
文化部	電脳部	科学部と能力の変化は似てるけど、ストレスがもっとたまりやすい。出展作品は面白そうだけどな。
文化部	美術部	美術が大幅アップし、文系、運動、雑学がややアップする。ダウンするのは容姿と根性だな。
文化部	吹奏楽部	美術がアップし、容姿以外の能力が少しずつアップするんだ。やっぱり容姿とストレスに悪いな。

注 女子生徒データファイル

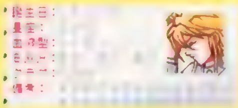
~とびっきりの美少女11人~

これからおまえの気に入りそうな娘の情報を、俺の女子生徒データをもとに教えてやるぜ。なーに、イイってことよ。女のコの情報なら俺に任せてくれよ。

伊集院レイ

R E I　I J U I N

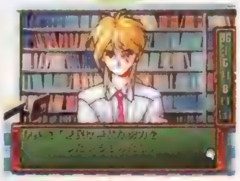
見本



★好雄メモ
①きざきざきざきざきざ
②嫌い嫌い嫌い嫌い嫌い
③きざで、冷徹で、
嫌みな奴
全男子生徒の敵、
でも、金持ち

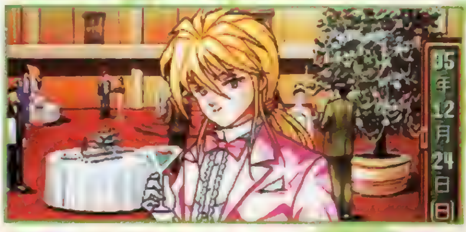
●超イヤミ、超金持ち

こいつは世界有数の金持ちの息子で、すっげー嫌みな性格なのに女にもてるし、本当に嫌なやつだよ。電話番号はおまえも知ってるだろうけど、あんなやつに電話をかける物好きはいないよな?



デートイベント	
春	嫌みな登場
夏	伊集院丸でスイカ割り
秋	隠し芸を主催
冬	ライオンを連れてくる
学校イベント	
	君には教えてやらん!

どうした、庶民?



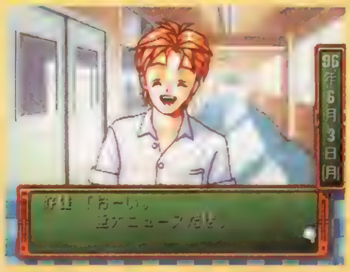
データの見方

❤プロフィール

俺が調べあげた、女のコに関するデータをまとめたものだ。3サイズまでバッチリのとっておきだぜ。好雄メモは、1~3年時のそれぞれ俺に聞くとわかるメッセージだぞ。

❤好雄チェック

女のコとの出会い方、付き合い方などを俺がこっそり教えるぜ。その文章の下にあるのはデートイベントの内容だ。あ、伊集院のデートイベントは、もちろん本気にするなよ!



❤ときめきフォトグラフ

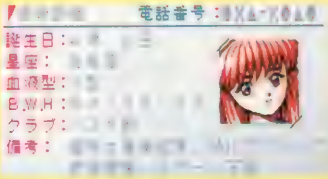
それぞれのコの出会い、イベントビジュアル、特徴的なシーンなどをバッチリ紹介したのがコレだ! おまえもきらめき高校に入ったら、実際にこんな体験をするかもしれないぜ。

藤崎詩織

SHIORI FUJISAKI

PROFILE

●誕生日	：初期設定による
●星座	：初期設定による
●血液型	：初期設定による
●身長	：158cm
●３サイズ	：①83・56・84
	②84・56・85
	③85・57・86
●所属クラブ	：誕生日による
●趣味	：音楽鑑賞



★好雄メモ

①趣味は音楽鑑賞、特にクラシック
　成績優秀、スポーツ万能
②クラシックと恋愛物の映画が好み
　アクセサリーを集めているらしい
③ヘアバンドを集めてるらしい
　公園に行くのが好きなようだ

●学園のNo.1アイドル!

詩織ちゃんはおまえの幼なじみだったよな。もちろん高校入学以前から、おまえと彼女とは知り合いってわけ。当たり前か。えっ、なんで詩織ちゃんの誕生日が書いてないかって？　なに言ってんだよ、詩織ちゃんのことはおまえに教えてもらうまで、俺にもわからないんだぞ。

俺のメモによると、彼女の好みはクラシック、ラブロマンス、そして公園か。ここは情報誌をマメにチェックして、映画、コンサートの興行状況をつかんでおくのがデート成功のカギになるかもな。だけど詩織ちゃんって、男の理想が高いらしいぜ。成績も運動もトップで、顔に話術に根性までも人より優れてないとダメだろうなぁ。

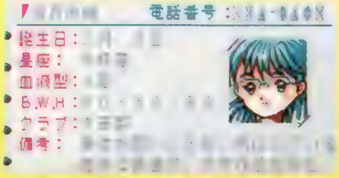
デートイベント	
春	公園の芝生で語らう
夏	ウォータースライダーでビックリ
秋	幼い頃の背比べ跡を見つける
冬	観覧車が止まる

学校イベント
一緒に登校
梅雨空の下で相合い傘

SLG DELUXe

如月　未緒
MIO KISARAGI

PROFILE	
●誕生日	：2月3日
●星座	：水瓶座
●血液型	：A型
●身長	：156cm
●３サイズ	：①80・59・82
	②80・59・83
	③81・59・83
●所属クラブ	：文芸部、演劇部
●趣味	：読書



★好雄メモ

①身体が弱いことを、気にしている
趣味は読書で、文学作品を好む
②激しいスポーツはしない
落ちつける音楽が好み
③激しいスポーツはしない
ゲーテの詩集がお気に入り

ちょっと内気な優等生

如月さんと言えば、片時も本を離さないほどの読書好きなんだ。彼女と知り合うなら、学校の図書室に出入りするのが一番手っとり早いと思うぜ。運がよければ部活で知り合うこともできるけどな。

彼女のキーワードは、「読書」「落ちつける音楽」「スポーツはダメ」「ゲーテの詩集（＝愛の詩）」ってとこだな。とすると、図書館、クラシック、ラブロマンスが好きなデートコースで、アウトドアやボーリングなんかは誘いにくいんじゃないか？　まあ、スポーツといってもプールやスケートくらいなら大丈夫だと思うけど。で、彼女の理想の男性像だけど、彼女と対等に話せるくらいの文学教養は最低限必要だろう。あとは、やっぱ顔かな？

この本読みます？

デートイベント	
春	絶叫マシーンで気絶
夏	海辺のパラソルの下で語らう
秋	読書に熱中
冬	ラブロマンスに感動

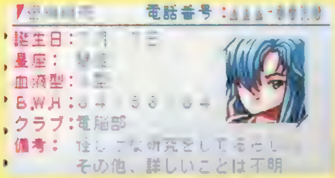
学校イベント
荷物をかわりに運んであげる

紐緒 結奈

YUINA HIMOO

PROFILE

●誕生日	：7月7日
●星座	：蟹座
●血液型	：A型
●身長	：161cm
●3サイズ	：①84・58・84
	②84・59・85
	③85・59・86
●所属クラブ	：科学部、電脳部
●趣味	：読書



★好雄メモ

①怪しげな研究をしているらしい
その他、詳しいことは不明

②頭はきれるが、運動は駄目
破壊的なものが好きらしい

③きらめき高校の※※※科学者
頭脳のためにクラシックを聴く

●彼女の趣味は世界征服!?

この紐緒ってコはタダ者じゃないぞ。なにしろ人をさらって人体実験をしてるって噂もあるからな。特に理系に強い男を探しているらしいから、万が一知り合いたいなら、その方面の勉強に励むんだな。でも、ヘタに関わると面倒なことになるかもしれないから、気をつけろよ。

俺の調べによれば、好みは「破壊的なもの」「クラシック」とのことだ。破壊的といえば、やっぱアクション映画かな？　頭脳のためにクラシックを聞くほどだから、やかましい音楽や幼稚なデートスポットは避けたほうが無難かもなぁ。紐緒さんをモノにしたいなら、彼女を負かすほどの科学力は絶対必要だと思うぜ。

デートイベント	
春	コアラの襲撃を受ける
夏	ボーリングのスコアを書き換える
秋	メダルを不正に荒稼ぎ
冬	ジャンク品大安売りに狂喜
全	ヒーローショーになぐり込み

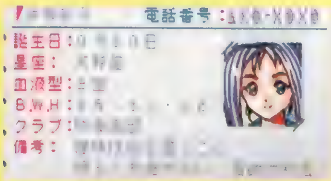
学校イベント
夕暮れの屋上でため息

片桐彩子

AYAKO KATAGIRI

PROFILE

●誕生日	：9月30日
●星座	：天秤座
●血液型	：B型
●身長	：159cm
●3サイズ	：①86・60・86
	②86・59・86
	③86・60・87
●所属クラブ	：美術部、吹奏楽部
●趣味	：絵を描くこと



★好雄メモ

①趣味は絵を描くこと
明るく友だちが多い、運動は駄目
②グロテスクな絵、ポップスが好み
静かなところは苦手
③水泳の授業の日は休みがち
グロテスクな絵、ポップスが好み

●ノリで勝負のB型少女

片桐さんっていう女のコは、絵や音楽などのセンスがとっても光ってるんだ。だから、もしおまえに芸術センスがあれば、彼女もきっと注目してくれると思うぜ。ためしに学校のどこかで絵でも描いてたらどうだ？

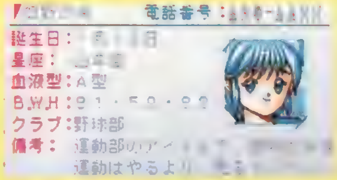
彼女の好みはというと、「絵」、「ポップス」といったとこだ。やはり美術館にさそうのがベストだろう。ポップスは、言い替えてみればニューミュージックかな？ 静かな場所が嫌いといっても、公園やプラネタリウムなどの綺麗な場所は大丈夫。図書館などの真面目な雰囲気が苦手ってことなんだ。運動、特に水泳がダメなので、海、プール、スキーは難しいな。片桐さんのハートをつかむなら、何は無くとも芸術センスを磨くべきだぞ。

デートイベント	
春	カラオケで熱唱
夏	水恐怖症で海に入れない
秋	ガーギーの絵に熱中
冬	プラネタリウムで思わず熟睡

学校イベント
水泳の授業をサボる

虹野沙希
SAKI NIJINO

PROFILE	
●誕生日	：1月13日
●星座	：山羊座
●血液型	：A型
●身長	：156cm
●3サイズ	：①81・59・82
	②82・59・83
	③82・60・84
●所属クラブ	：野球部、サッカー部
●趣味	：料理



★好雄メモ
①運動部のアイドルで、趣味は料理
運動はやるより、見るタイプ
②アクション映画、ロックが好み
趣味は料理、誰にでも優しい
③何事にも頑張る人が好きらしい
誰からも慕われている

●料理の得意な根性娘

家庭的で料理が得意な虹野さんは、頑張り屋の男に注目しているんだ。なにしろ「根性」がログセの女のコだからな、運動の不得手はともかく根性があれば、彼女から部活の勧誘があると思うぜ。

彼女の好みは、アクション映画とロックらしい。となれば、そのへんのチェックを忘れたらダメってことだ。人の頑張る姿が好きということを考えると、スポーツ観戦もイイんじゃないか？　ま、彼女は性格のイイ娘だから、あまりデート場所に文句は言わなそうだよな。そんな虹野さんの好きな男ってのは、やっぱり根性のあるやつだろう。運動部のマネージャーだけに、スポーツマンもポイント高いぞ。もちろんかっこよさも必要だけどな。

デートイベント	
春	芝生の上でお弁当
夏	プールで溺れて人口呼吸未遂
秋	野球の応援に熱中
冬	ファンシーショップで迷子の世話

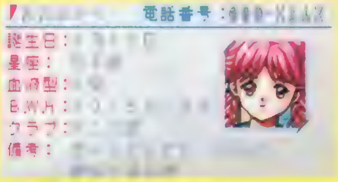
学校イベント
中庭でお弁当

頑張る人が好き

古式ゆかり
YUKARI KOSHIKI

PROFILE

●誕生日	：6月13日
●星座	：双子座
●血液型	：B型
●身長	：157cm
●3サイズ	：①80・59・84
	②81・60・84
	③82・60・86
●所属クラブ	：テニス部
●趣味	：編み物



★好雄メモ
①ボーッとしてて、のんき
趣味は編み物
②テニス以外のスポーツは苦手
うるさいものは嫌いらしい
③ボーッとできるものが好き
うるさいものは嫌いらしい

●マイペースな箱入り娘

彼女は古式不動産のお嬢様なんだ。だから丁寧でゆっくりなしゃべり方だし、のんびりしてんのかもなぁ。ま、何はともあれ、テニス部に入るかルックスを磨きつつ運動に励むかすれば古式さんと知り合えると思うぜ。

彼女はボーッとできるものが好きらしいから、静かで落ちつける場所に誘うといいかもな。特に公園や動物園、それに遊園地なんか喜ぶんじゃないかな？　逆に騒々しいスポットは避けたほうが無難だろう。

彼女の理想のタイプは、清潔感のある爽やかスポーツマンってとこだな。もし本気で付き合う気なら、親父さんは結構恐い感じの人だから覚悟しといたほうがいいぜ。

デートイベント	
春	食虫植物を見てカワイイという
夏	イルカショーでずぶ濡れ
秋	公園のベンチで編み物
冬	リフトにうまく乗れない

学校イベント
ケガをして保健室にいる
セーターをプレゼントしてくれる

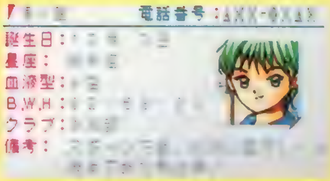
の〜んびり

清川 望

NOZOMI KIYOKAWA

PROFILE

●誕生日	：12月3日
●星座	：射手座
●血液型	：A型
●身長	：163cm
●3サイズ	：①82・58・83
	②83・58・83
	③83・59・84
●所属クラブ	：水泳部
●趣味	：ジョギング



★好雄メモ

①スポーツ万能、水泳は国体レベル
優柔不断な男は嫌い
②身体を動かすことが大好き
ロックをよく聴く、軟弱者は嫌い
③男っぽいことを気にしてる
恋愛物の映画が好み

元気なスポーツガール

清川さんは日本記録まで持ってるほどの水泳選手で、きらめき高校じゃ知らない奴はいないといってもいいくらいの有名人だ。お前も名前ぐらいは知ってるだろ？彼女と知り合いになるには水泳部に入るのが手っ取り早いけど、スポーツを頑張れば出会いのチャンスがあるかもな。早朝ジョギングでもして体を鍛えたらどうだ？

俺のメモによると、彼女はロマンス映画やロック音楽が好みらしいぜ。それから体を動かすことが好きだから、運動系のスポットとかに誘うのが良さそうだ。

清川さんはあまり容姿にはこだわらない性格らしいな。心身ともにたくましい頼れる男が理想みたいだ。スポーツ万能でも軟弱者じゃ彼女のハートを射止められないぜ。

デートイベント	
春	美術館の彫刻を壊しちゃう
夏	無人島で雷のハプニング
秋	植物に詳しいことがわかる
冬	ボーリングの玉を暴投

学校イベント
大量の本を運んでいるのを助ける

一緒に走ろうぜ!

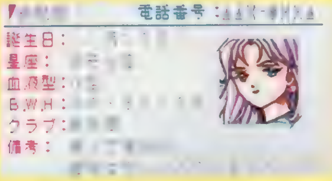
SLG DELUXe

鏡 魅羅

MIRA KAGAMI

PROFILE

●誕生日	：11月15日
●星座	：さそり座
●血液型	：O型
●身長	：167㎝
●3サイズ	：①90・60・88
	②92・61・89
	③93・61・89
●所属クラブ	：無所属
●趣味	：ショッピング



★好雄メモ

①美人で俺好み
趣味はウインドウショッピング
②高価なものを好む
美的なものにしか趣味を持たない
③家庭の事を誰も知らない
美的で高価なものしか愛さない

●スタイル抜群な美女

彼女が、ファンクラブまであるっていう人気の鏡魅羅だ。いつも周りには男子のとりまきがいて、俺でさえなかなか近づけないんだよなぁ。お知り合いになりたきゃ、鏡さんの目に止まるくらいルックスを磨いておかないとダメだぜ。運が良ければ名前を覚えてもらえるかもな。

彼女はすごくもてるけど、デートは海とかスキーとかの特別な場所ならＯＫしてくれる可能性が高いと思うぜ。趣味がショッピングだから買い物に誘うのもいいんじゃないかな？ もし鏡さんに好かれたいなら、彼女に劣らないだけの外見と飽きさせない話術、そして美を理解する芸術センスが必要だ。彼女に釣り合う男じゃなきゃな。

デートイベント	
春	ブティックで服選び&試着
夏	浜辺でサンオイルを塗る
秋	ゴーストハウスで怒がる
冬	スキーでぶつかって転び
全	デートをキャンセル

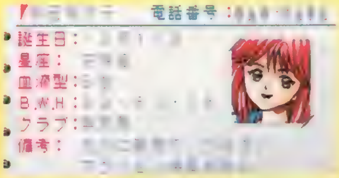
学校イベント
荷物を人に運んでもらっている

美しさは罪ね

朝日奈夕子

YUKO ASAHINA

PROFILE	
●誕生日	：10月17日
●星座	：天秤座
●血液型	：B型
●身長	：159cm
●３サイズ	：①83・59・85
	②83・60・86
	③85・60・86
●所属クラブ	：無所属
●趣味	：遊びに行くこと



★好雄メモ

①流行に敏感で、遊び歩く
勉強は苦手で、うるさい
②流行に敏感で、うるさい
アクション映画が好み
③ｐｒｆのファン
古臭いものは嫌いで、うるさい

●流行にうるさい遊び人

朝日奈さんはいつも遊び歩いてて、学校が終わると急いで帰っちまうから、廊下でなら会うことはあるんじゃないか？　まぁ、お前も遊んでいればそのうち知り合いになれると思うけど、その分勉強できなくなるから後で後悔しても知らないぜ。

彼女のキーワードは何といっても「流行」だ。情報誌をこまめにチェックして、最新のスポットに誘うと喜ばれるぜ。それからニューミュージック系の音楽とアクション映画が好きで、カラオケもよく通ってるらしい。だけど、図書館とかの静かな場所は苦手なんだってさ。朝日奈さんを振り向かせるには、彼女を満足させられるほどの情報通＆おしゃれになることだな。

デートイベント	
春	UFOキャッチャーが超うまい
夏	ロマンティックナイトパレード
秋	コンサートで大騒ぎ
冬	スケートで転んでびしょ濡れ

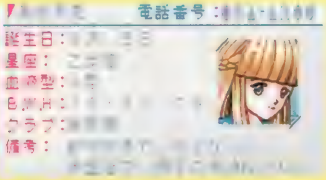
学校イベント
職員室で怒られている

美樹原愛

MEGUMI MIKIHARA

PROFILE

●誕生日	：9月5日
●星座	：乙女座
●血液型	：A型
●身長	：150cm
●3サイズ	：①78・57・79
	②78・58・79
	③79・58・80
●所属クラブ	：無所属
●趣味	：ペットと遊ぶこと



★好雄メモ

①動物好きで、おとなしい
赤面症で男子の友達は少ない
②動物のぬいぐるみを集めてる
赤面症で、男子の友達は少ない
③幽霊話とかの話が好きらしい
うるさい音楽は嫌いらしい

●内気で動物好きな少女

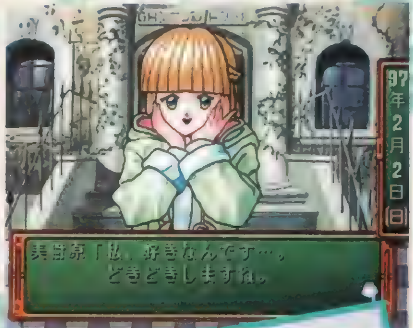
美樹原さんはおとなしい女のコだから知り合うのはちょっと大変だと思うぜ。クラブとかテストとか学校行事で頑張って、目立った活躍をすれば出会えるかもな。ちなみに、詩織ちゃんとは友達らしいぞ。

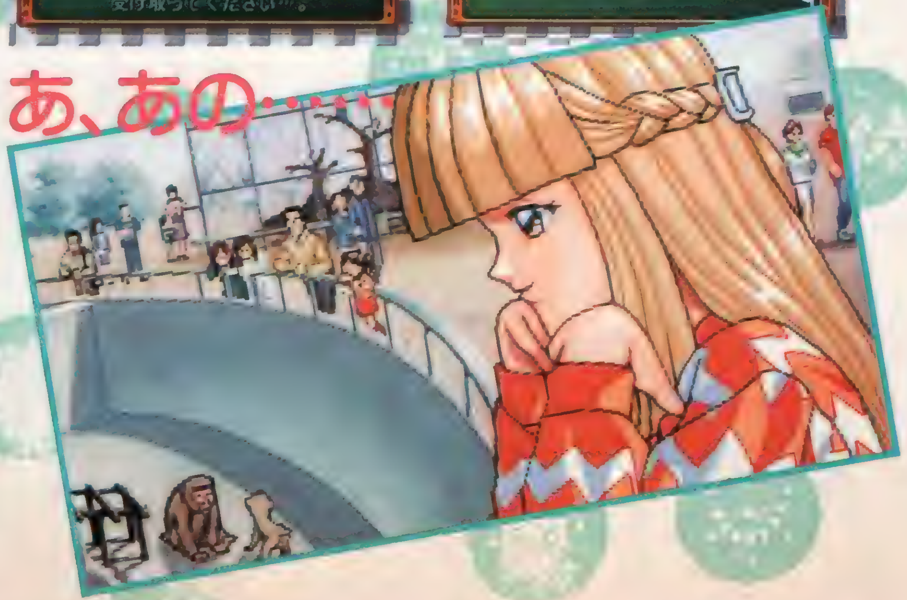
彼女の好きなものは「動物」と「怖い話」だな。動物園や水族館でのデートは基本だぜ。あとは、遊園地のゴーストハウスとかホラー映画なんかに誘うと喜ばれるんじゃないか？　うるさい場所とか体を動かすスポットはあまりオススメしないけど、スケートくらいなら大丈夫だ。

美樹原さんはけっこう理想が高いんだよな。彼女と付き合いたいんなら、まず全体的に頭が良くないとダメだぜ。それと話題も豊富なカッコいい男にならなきゃな。

デートイベント	
春	ヒーローショーで拉致される
夏	公園にペットを連れてくる
秋	動物園の猿山に夢中
冬	スケートでよろけて抱きつく

学校イベント
梅雨空の下で相合い傘



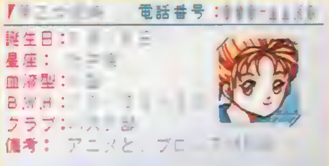


早乙女優美

YUMI SAOTOME

PROFILE

●誕生日	：５月16日
●星座	：牡牛座
●血液型	：O型
●身長	：155cm
●３サイズ	：①--・--・--
	②79・59・82
	③81・60・84
●所属クラブ	：バスケ部
●趣味	：ゲーム



★好雄メモ

悪ぃな。俺たちが１年の時の優美の情報は特にないんだ。２年になってからの情報なら教えてやれるぜ。

②アニメとプロレスが好み

③ゲームとかガキっぽいものが好み
もっと女らしくなれよな

●子供っぽい好雄の妹

優美は俺の妹で、俺たちが２年になったときにきらめき高校に入学してくるはずだぜ。その時になったらお前にも紹介してやるよ。まぁ、俺の家に電話をかけてくれば声くらいは聞けると思うけどな。

優美は「ゲーム」とか「アニメ」とかガキっぽいのが好きなんだよな。でも静かな場所は苦手らしいぜ。そこんとこ考えて遊びに連れてってやってくれ。あと、俺に技をかけるくらいのプロレス狂なんだ。お前も気をつけろよ。

優美に気があるんだったら、特別にアイツの好みを教えてやろう。優美はカッコいいスポーツマンで話の面白い奴が理想らしい。何なら俺から言っといてやろうか？

デートイベント	
春	遊園地で転んでケガをする
夏	公園の池でボートこぎ
秋	プロレスにエキサイト
冬	スキー場のリフトが止まる

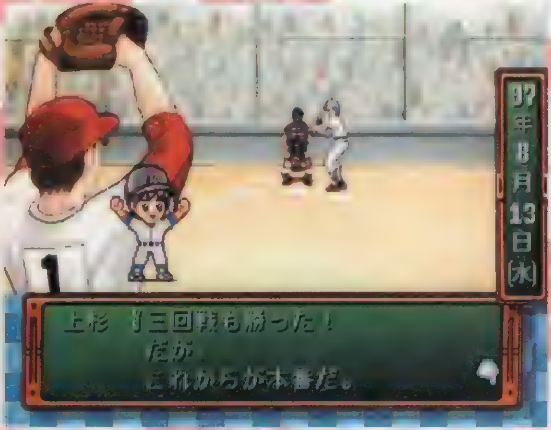
学校イベント
屋上でお弁当
修学旅行のお土産をくれる

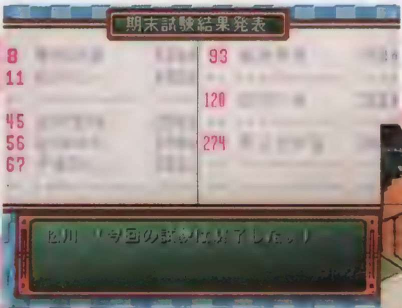
先輩よろしくね

どうだい？好みの女のコは見つかったか？

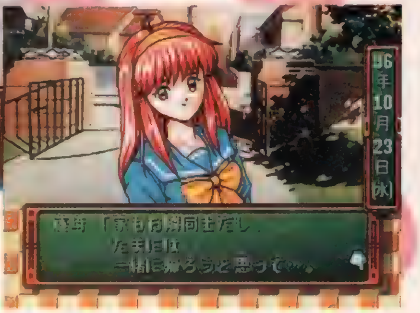
俺の集めた情報は役にたったか？　みんなカワイイ女のコばっかりだったろう。それにしても、この〝きらめき高校〟は最高の学校だよな。行事は充実してるしクラブ活動も盛んだし、おまけに伝説まであるんだぜ。しかも、お前がテストで良い成績を取ったときや、練習試合で活躍したときなんか、口には出さないけど女のコたちはちゃーんと評価してくれているしな。そしてそして、何よりも嬉しいことは、女のコたちが学校帰りに待っていてくれたりすることだよ！　日本広しと言えど、そんな高校が他にあると思うか？　俺たちはこの恵まれた学校で、愛に満ち溢れた３年間を満喫できるんだぞ。人生はバラ色だぁ!!　何があっても心配するな。噂によると、伊集院家の開発したメモリーカードってのがあるから、失敗しても前にセーブしたところからやり直しができるんだってよ(笑)。

▶部活を死ぬほど一生懸命やれば、この通り甲子園にも出場できる。全校生徒の注目の的だ！





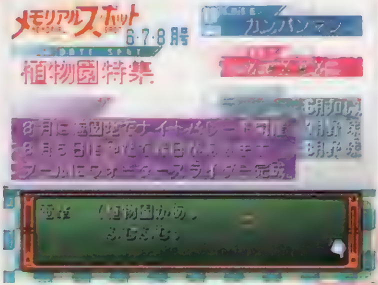
▲試験の成績がよくても注目される。「○○君って頭がイイみたいよ」なんて噂も流れるかも。



▶ほらほら、お誘いだぞ！　どうする？　この幸せ者！　途中の公園で寄り道するのもイイね。

"愛の伝道師"早乙女好雄からのアドバイス

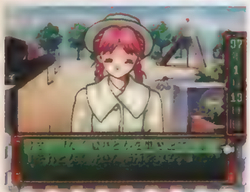
女のコの気持ちを知るには、俺からの情報だけじゃイマイチだな。もちろん、女のコのお前に対する評価はちゃんとチェックしてるよ。でもお前自身が女のコと会って、表情や言葉の変化によーく気を付けないと、微妙な感情は分からないんだ。それに、かわいいコばかりだからって、誰にでもイイ顔してるとそのうち機嫌を損ねちまうぞ。逆に気に入った１人の女のコだけ相手にしていると、誰かが人知れず傷ついてるかも知れないしな。じゃ、どうすればいいかって？　そりゃ、誰にでも好かれるようバランス良く付き合うことだな！



情報誌でチェック

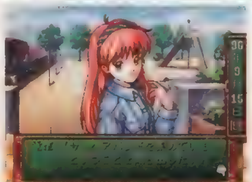
俺に電話すれば、めぼしいデートスポットは教えてやるぜ。でも、俺に電話するのは女のコの情報や評価を聞くときだけにしときな。そのうち女のコへの電話で忙しくなっちまうぜ。いちいち俺に聞かなくても、情報誌はゲームの記事が載ってるほど内容が充実してるから、ちゃんとチェックしておけばデートする場所はバッチリだぜ！

直接本人から聞き出す



▼誕生日近くに女のコを近所の公園に誘うと、誕生プレゼントに何を送ったらいいか分かるかもしれないぜ。やっぱり喜ばれる物をプレゼントしたいもんな。

▲何の変哲もないただの公園だ。でも、俺ですらチェックできない貴重な情報が得られるぞ。次にデートに誘うときの参考に１度は聞いておくこと。成功を祈ってるぜ。

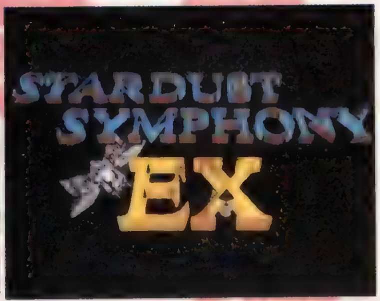


▲デートスポットでこんなふうに教えてくれる場合もある。でもいくら好きな場所だからって、何回も続けて誘うと飽きられてしまうから気を付けろよ。

それでもモテなかったら俺がなぐさめてやるぜ！

今月の新イベント情報

もう1つのサブゲーム『スターダストシンフォニーEX』

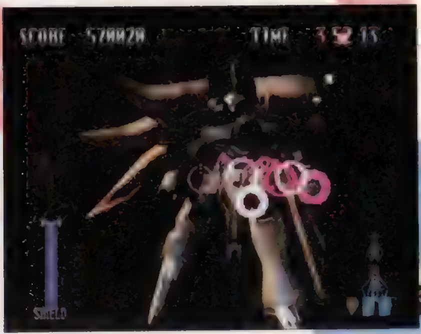


▶これがタイトル画面。2機の戦闘機がこちらに向かって急接近！

▶ちゃんとゲームのシステムを文字と音声で説明してくれる。親切だ！

ついにベールを脱いだ、ＰＳ版オリジナルのサブゲーム『スターダストシンフォニーＥＸ』。これはボムと、アイテムによってパワーアップしていくショットを駆使して、宇宙空間を突き進んでいく３Ｄ視点のポリゴンＳＴＧだ。迫力のボス戦はド肝を抜く迫力で展開されるぞ！　サブゲームにまでＰＳの機能をフルに使うなんて、さすが『ときめき』。この画面だけを見たら、誰も『ときめき』だなんて信じないほどのクオリティだぞ!!

▶大迫力のボス戦だ！　頭が３つあって、何となくキ○グ○ドラに似てるけど、その強さはハンパじゃないぞ！


◀こちらもボス戦。様々な形態に変化して、四方八方から攻撃してくるぞ。でもボスだってことを忘れてしまうほど、カッコイイよね？

▶宇宙空間の他にも、こんな空中戦もあるのだ。どこかの惑星だろうか？３Ｄならではの奥行きが、臨場感をかき立ててくれるぞ。

ゲーム以外でもバッチリときめく**CD情報!!**

続々と発売される『ときめき』ＣＤ。10月25日にはステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアルOCT.～featuring館林見晴～」価格：¥2,800、「ときめきメモリアル　オリジナル・ゲーム・サントラ　ＰＳ版」価格：¥3,800(2枚組)が発売されるぞ。しかもシングルの「もっと！モット！ときめき」価格：¥1,000(予定)も11月22日発売予定だ。右の写真のＣＤ２枚と合わせてチェックだ、チェック!!

◀ステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアル　AUG.」featuring 清川望　価格／¥2,800／発売中

◀ステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアル　SEP.」featuring 朝日奈夕子　価格／¥2,800／発売中

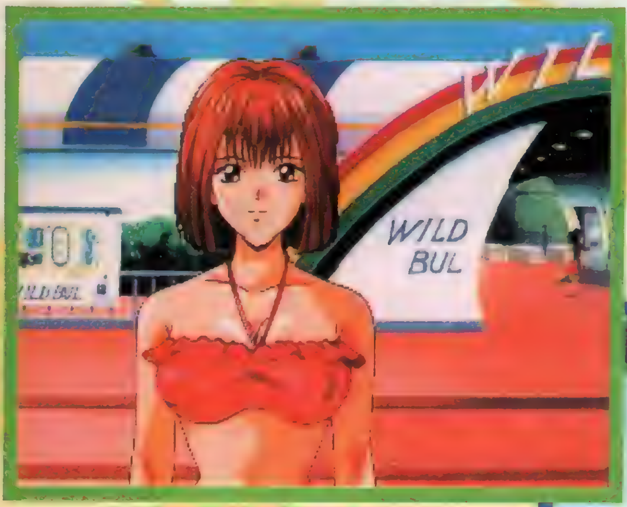
SLG DELUXe

エンジェルグラフィティ

画面写真大公開

あなたへのプロフィール

この冬、話題の恋愛ＳＬＧ



▲このプール「ワイルド・ブル」は夏の定番スポットだ。ここでどんなシチュエーションが待っているのか、今から楽しみだ。

脚本に寺田憲史氏、キャラデザインにまつもと泉氏という豪華スタッフで贈る、超期待の『エンジェルグラフィティ』。高校２年から卒業までの２年間で素敵な彼女を見つけるのが目的の美少女恋愛ＳＬＧだ。登場キャラクターの声には人気声優を起用し、ハートフルなストーリーに華を添えている。

今までにもスクープをお届けしたが、今回は待ちに待った画面写真の大公開だ！　まだまだ開発段階だが、このゲームのイメージはだいたい分かるんじゃないかな？

©アストロビジョン ©1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

クラクラしちゃう要素がいっぱい！

天使が丘学園を舞台に甘くせつない恋が始まる

物語の舞台は、美少女の多い学校として有名な天使が丘学園。主人公はここに通っているという設定だ。ちなみに、この地域には２人の天使にまつわる伝承があって天使が丘と呼ばれているのだ。ゲームは、高校２年のはじめにヒロインである天野美鈴が転校してくるところから始まる。卒業までの２年間で君は彼女のハートを射止められるか？

◀夜の背景もキレイだ。こんな時間にファミリーレストランで会うなんて大事な相談なのだろうか？

メインキャラクターは5人

ヒロイン・天野美鈴の他にも、このゲームには個性的で可愛い女のコたちが登場する。主人公である君は、最終的にメインの５人の中から好きな女のコを１人だけ選ぶことになるのだ。そして君の恋を応援してくれるのが２人の天使、イブ(左)とフレイヤ(右)だ。恋についてのさまざまなアドバイスをしてくれるぞ。

天使がキミの恋をバックアップ

最大のイベントはX'mas

主人公の通う天使が丘学園には、クリスマスイヴの晩に開かれる毎年恒例の行事がある。それは、学園の女生徒の中からエンジェルクイーンを選ぶというイベントで、ストーリーにも大きく関係してくるらしいのだ。このゲーム最大のイベントに、君自身も選考委員として参加することになるかもしれない。

▶山小屋風ロッジみたいだけど、女のコとスキーに行くと泊まれるのかな？　ちょっとドキドキ……。

最高の高校生活が待っている!!

『エンジェルグラフィティ』のキャラクター

まつもと泉氏

「きまぐれオレンジ☆ロード」の作者として有名であり、最近では小説版も好評なまつもと泉氏。今回このゲームについてお話を伺ったところ、キャラクターの魅力や脚本の寺田憲史氏との関係などを語ってくれたぞ。

「オレンジロード」がすべての始まり…

――まず最初に、キャラクターデザインの話が出た時、どう思われましたか？

まつもと泉氏(以下、まつもと)：この話は寺田憲史さんから直接お聞きしたんです。寺田さんの手掛けるゲームならきっと面白いだろうと思ってね。恋愛ＳＬＧで女のコがたくさん描けるということで、改めてお引き受けしました。

――「新・きまぐれオレンジ☆ロード」も寺田憲史さんですし、２人のコンビは長いですね。

まつもと：そうですね。前の「オレンジロード」のＴＶアニメのシリーズ構成を寺田さんがやってらした時からですからね。でも個人的に会って話をするようになったのは、ＴＶが終わった後の映画やＯＶＡでの打ち合わせからなんです。その後、何年かたって「オレンジロード」を小説にするプランがあって、これは寺田さんしかいないと思ってお頼みしたら快く引き受けていただきまして……。それ以来、何でも言い合えるような間柄ですね。始めに僕が仕事を依頼して、今度は寺田さんが仕事をくださって、仕事のバトンみたいな感じですね(笑)。

――キャラデザインをする上でどんなイメージを持たれていたのでしょうか？

まつもと：僕自身、恋愛ＳＬＧはやったことがなかったんですよ。どんな画面になるのか想像できなかったんで、色々な人に聞いたり他のゲームを見せてもらったりしたんです。それでＲＰＧや格闘のようなものじゃなく、むしろマンガとかアニメとか自分の描いてる世界にすごく近いということが分かったんですよ。そういう意味ではすごくやりやすかったなと思います。

――各キャラの名前や性格付けは最初から決まっていたんですか？

まつもと：仮名で決まってて、性格も寺田さんの方で考えていらっしゃいました。それを皆で話し合いながら、さらに煮詰めたんです。例えば、当初フレイヤは天使じゃなかったんですが、天使を出そうという話はあったので、じゃあ良心の天使と誘惑の天使の２人を作ろうじゃないかって話になって、ミーティングの中でアイデアを膨らませていったんです。

――どのキャラが気に入っていますか？

まつもと：僕はスリムよりグラマーな女のコの方を得意としてますので(笑)、まなみ・グレースちゃんがうまくできたなと思ってます。ゲームにたくさん出るといいですね。

――話は変わりますが高校時代の恋の思い出は？

まつもと：実は恋の思い出って高校時代にはないんですよ。僕はずっとバンドでドラム叩いてたんです。ウチの学校は女のコ少なかったし、女のコと付き合うことはあまりありませんでした。「オレンジロード」のように楽しい学園生活を過ごしたヤツみたいに思われるんですけど、実はそうじゃないんです。その頃の恋に対する憧れみたいなものが、マンガに出てきたりしてるんじゃないかと思います(笑)。

▶まつもと泉さんのお気に入りというまなみ・グレース。アメリカ生まれのナイスバディな女のコだ。

◀貴重なラフ画も見せていただいた。これは麻倉夏実のデザインなのだが、今のイラストになるまでだんだん変わっていったのが分かるぞ。

デザインを担当している人気マンガ家に直撃!!

スペシャルインタビュー

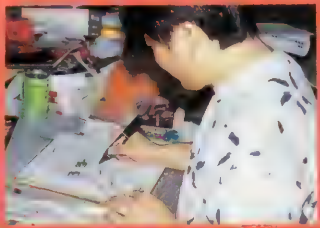
デジタルコミックも作っちゃいます!

——現在、『エンジェルグラフィティ』の仕事以外にどんなご活動をなさっているのですか?
まつもと:今、雑誌の連載は休載してまして、今度スーパージャンプで描く予定があります。実は普通のマンガと違って、全部Macintosh(以下Mac)で描いてしまうんです。「コブラ」の寺沢武一さんのように、Macで全ページカラー作品を描こうと思ってまして。今、その原稿の準備をしているところです。そしてもう1つ、CD-ROMで見せるデジタルコミックの準備もしています。ほとんどMacですね。
——全部Macで描いてるんですか?
まつもと:ええ。キャラクターのアウトライン線画にペンを入れるまでは手作業なんですが、その後Macにスキャニングしてソフトで彩色をしていくんですよ。
——やはり手作業より早いですか?
まつもと:塗るのは早いと思うんですけど、やり直しが何回もできる分、欲が出ちゃって……。もっと他のパターンも作ってみようかな、とか思って逆に時間がかかることもあります(笑)。
——これからの活動予定をお聞かせ下さい。
まつもと:デジタルコミック「COMIC ON」が、Mac版と Windows版で東芝EMIから来年の初め頃に発売される予定です。単行本に収録されてない未発表作品を集めて発表します。それから「オレンジロード」も新しく書き下ろします。あと僕のマンガだけじゃなくて、僕の知り合いやアメリカのマンガ家とかの作品も収録してます。一見、同人誌風なんですけど(笑)、自信作なので皆さん見て下さい。その後、PSにも移行したいと思ってます。PSでも皆さんに見ていただけるよう頑張ります。
——最後に、読者の皆さんへメッセージを!
まつもと:1度にたくさんの女のコをデザインしたのってわりと初めてなんですよ。でも寺田さんが非常に個性的なキャラ設定を作って下さったので、絵としてはうまくできたかなと思っています。ぜひ楽しんでプレイして下さい。

◀このセクシーなお姉様は、なんと天使フレイヤが人間に変身した姿なのだそうだ。主人公の前にはこの姿で現れ、いろいろなアドバイスをしてくれるというのだから楽しみだよね。まつもと泉さんは、このテのグラマーな女性がお得意らしいとか。

直筆イラスト入りサイン色紙プレゼント

インタビューのついでに書いて頂いた、まつもと泉先生直筆のサイン色紙を3名に放出! 1枚1枚手書きだから微妙にタッチが違ってて、味があるぞ。どれが君の元へ届くかは運しだい。どしどしハガキを送ってくれ!



あて先

3名

〒101
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
電撃プレイステーション編集部
「エンジェルグラフィティ」⑪
サインプレゼント係

エンジェルグラフィティ

あなたへのプロフィール

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

SLG DELUXe

第4次スーパーロボット大

超スクープ炸裂!

PS版最新情報続々登場!!

価格は¥6,800(予)!　すごいぞバンプレスト!

戦S

特報

声優決定&PS版画面写真入手

年末の発売に向け、猛スパートで開発が進められている『第4次スーパーロボット大戦S』。先月の速報からはや1カ月で、最新版画面写真の入手に成功! キャスティングもほぼ決定して、遊べる日は確実に近くなっているぞ! 新世代機のパワーを持って生まれ変わった、新しい『第4次スーパーロボット大戦』に、ますます期待は高まる! しかも、版権使用の都合で高価になると思われた価格(SFC版は定価¥12,800)は、なんと破格の¥6,800(予)! これは、年末最大のビッグゲーム間違いなしだ!

第4次スーパーロボット大戦S

●ジャンル／SLG●メーカー／バンプレスト
●発売日／年末予定●価格／¥6,800(予)
●対応周辺機器／メモリーカード、その他未定●多人数プレイ／不可

■ILLUSTRATION：YOUICHI FUKANO／C葦プロ C創通エージェンシー・サンライズ Cダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています）©東映 C東北新社 C BANPRESTO 1995

スクープ1 PS版画面写真入手

戦闘シーン

マップ画面

ついに入手した画面写真。これが正真正銘、PS版の戦闘シーンとマップ画面だ。クオリティの方は移植元となるSFC版『第4次』で既に保証済みだったから、このハイ・グレードさは「当然の結果」なのだ!

ついに入手！これがPS版の画面だ!!

なんと、もうここまでできていたPS版『第４次～S』。今回発表された戦闘シーンの方では、『第４次』オリジナルだった「真・ゲッター」が必殺技を出している。ここで神谷氏の叫びが入ると想像しただけで、思わず身震いしそう。また、システム的にはSFC版と同じになるので、レイアウトに変更はないぞ。さらに下にあるキャライラストは、パッケージになる予定だ。

スクープ2 メイン声優決定

ゲームで声を演じる声優陣がついに決定！　なんと、ゲームでも原作アニメそのままの配役が実現されることになった！　まさにかつてない、超豪華キャスティング、これを遊ばなければ、一生の損だ！

これがPS版のキャスティングだ！

原作	キャラクター名	声優
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	アムロ・レイ	古谷徹
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	クエス・パラヤ	川村万梨阿
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	ブライト・ノア	鈴置洋孝
機動戦士Zガンダム	カミーユ・ビダン	飛田展男
機動戦士Zガンダム	クワトロ・バジーナ	池田秀一
機動戦士ガンダムZZ	ジュドー・アーシタ	矢尾一樹
機動戦士ガンダムZZ	エルピー・プル	本多知恵子
機動戦士ガンダムZZ	プルツー	本多知恵子
機動戦士ガンダム0083	コウ・ウラキ	堀川亮
機動戦士ガンダム0083	アナベル・ガトー	大塚明夫
機動戦士ガンダムF91	シーブック・アノー	辻谷耕史
聖戦士ダンバイン	ショウ・ザマ	中原茂
聖戦士ダンバイン	チャム・ファウ	川村万梨阿
重戦機エルガイム	ダバ・マイロード	平松広和
重戦機エルガイム	ファンネリア・アム	本多知恵子
重戦機エルガイム	ガウ・ハ・レッシィ	川村万梨阿
マジンガーZ	兜甲児	石丸博也
ゲッターロボ	流竜馬	神谷明
ゲッターロボ	神隼人	キートン山田
ゲッターロボ	車弁慶	八奈見乗二
グレートマジンガー	剣鉄也	野田圭一
超電磁ロボ　コン・バトラーV	葵豹馬	三ツ矢雄二
闘将ダイモス	竜崎一矢	神谷明
ダイターン3	破嵐万丈	鈴置洋孝
勇者ライディーン	ひびき洸	神谷明
超獣機神ダンクーガ	藤原忍	矢尾一樹
戦国魔神ゴーショーグン	北条真吾	鈴置洋孝
戦国魔神ゴーショーグン	レミー島田	小山茉美
戦国魔神ゴーショーグン	キリー・ギャグレイ	田中秀幸

これがすべてではない!?
キャスティング大検証

今回発表されたのは、キャラ29人分、声優にして20人（２役、３役が多い）のキャスティング。パっと見たところ、「ザンボット３」の勝平（大山のぶ代氏）と「グレンダイザー」のデューク（富山敬氏）がいないのが気にかかる。どちらも今や半端じゃない大物だけに、ちょっと難しいかも知れないね。しかし、PS版で登場する声優は上の20人だけでなく、さらに何人か追加登場するということになっているらしいのだ。いったい誰が登場するのか、楽しみに続報を待っていよう！　今後、分かり次第フォローしていくぞ。また、現在発表されているリストを見ると、「ダンクーガ」と「ゲッターロボ」には、乗り込むキャラ全員の声が入っていることが分かる。この２作品のファンにとっては、まったく嬉しい限りだよね。

スクープ 3
主人公キャラ

SFC版『第4次スーパーロボット大戦』で大好評だったオリジナル主人公も、PSで登場するぞ。4種類の性格それぞれに男女2種類、合計8人の中から好きなキャラを1人選ぶのも同じ。もちろん名前の変更も可能だぞ!

レナンジェス
性格：まじめでやさしい熱血漢

義理人情にもろい熱血青年。基本的にやさしい性格だが、融通の聞かない一面も持つ。

イルムガルト
性格：理論家だけど異性好き

快楽主義だが、しっかりとした考えももつ。女性と見ると口説くのが趣味。

ヘクトール
性格：ちょっとヘンな性格

大ボケをかますことが多いが、実力はある。妙なことには詳しいが常識にかけ、ムードメーカーになりやすい。

アーウィン
性格：クールでニヒル

自分の力に絶大な自信を持っている自信家であり、常に人を見下した態度を取る。また、極度の女性不信でもある。

パトリシア
性格：まじめでやさしい熱血漢

曲がったことが大嫌いで、自分が正しいと信じたら、相手が誰であろうと引き下がらない。

グレース
性格：理論家だけど異性好き

頭脳の回転が速すぎて、人のペースに合わせるのが苦手。惚れっぽく、男性が絡むと頭脳が鈍ることも。

ミーナ
性格：ちょっとヘンな性格

一見しっかりしていると思われやすいが、実はかなりのおっちょこちょい。

リン
性格：クールでニヒル

男に負けないよう、懸命に努力を重ねてきた女性。自分の力を過信しているため、たまに足元をすくわれることも。

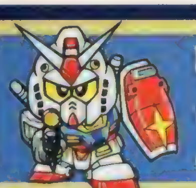
どうなる?
PS版主人公たち

主人公キャラには、残念ながら声は入らないようだけど、やはり自分自身の分身がいるとさらに楽しくなることは間違いない。ちなみに今回発表されたPS版の主人公設定は、実はSFC版とまったく同じなのだ。完全に好みだけで選ぶもよし、経験者なら、SFC版のときと同じキャラを使うもよし。重要な戦力になるから、大切に育ててあげよう!

▼画面はPS版の写真。イベントシーンでは、生音は入らない。全部喋られるとCD-ROM 1枚に入らないかも知れないしね。

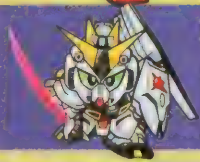
スクープ 4
登場メインロボット

ゲームに登場するメインロボット18体を一挙に紹介。PS版では、能力が変更される可能性もあるので、大好きなロボットを今一度要チェック! もちろん、ここに紹介した以外にもたくさんのロボットが登場するぞ!



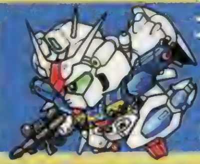
RX-78-ガンダム

地球連邦軍がジオン公国に対抗するため作りだしたモビルスーツ。パイロットはアムロ・レイ。
S での変更点は特になし。しかし、アムロ自体の能力値が上がる可能性がある。



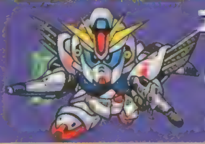
ν-ガンダム

シャアに対抗するため、アムロが開発したモビルスーツ。サイコフレームとフィンファンネルを装備。
S での変更点は特になし。アムロの能力値が上がれば、さらに強くなる可能性もある。



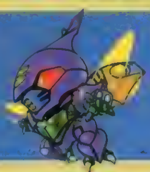
ガンダムGP-01Fb

戦闘を目的とし、0083年に開発された試作ガンダム。パイロットはコウ・ウラキ。
S での変更点は特にないが、ゲーム序盤では最大の移動力を持ったユニットとなる。



ガンダムF91

小型、軽量化され、ビーム兵器を主体としたガンダム。パイロットはシーブック・アノー。
パイロットの気力が130 以上になると「分身」を使える。シーブックが「気合」さえ覚えてくれれば…。



ダンバイン

異世界バイストンウェルで開発されたオーラバトラー。パイロットはショウ・ザマ、後にマーベル・フローズン。
ゲームでは攻撃力と回避能力が高く、攻撃ユニットに最適。その強さは、S でも変わらないハズ…だが！

ビルバイン

バイストンウェルで開発されたオーラバトラー。ウィングキャリバーに変形可能。ショウ・ザマの後半の愛機。
ダンバインの性能をさらに上回るユニット。S では、「オーラ斬り」がエネルギー消費型になる可能性が。

エルガイム

カーマン家が作った A 級ヘビーメタル。パイロットはダバ・マイロード。ダバは後にMkIIに乗り換える。
性能的にはモビルスーツと大差はないが、ビームコートを持っているのが強み。S での変更点は特になし。

マジンガーZ

元祖スーパーロボット。ロボットに人が乗るという概念を作った先駆者。パイロットは兜甲児。
SFC 版では他のスーパーロボットに劣っていたが、S では攻撃力、装甲力ともにパワーアップされる予定。

グレートマジンガー

マジンガーに比べ、戦闘能力を強化したスーパーロボット。パイロットは剣鉄也。
S では、マジンガーZとともに、攻撃力、装甲力が強化される予定。

グレンダイザー

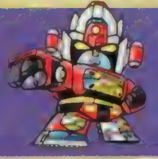
フリード星で作られたスーパーロボット。パイロットのデューク・フリード以外が近づくと、攻撃を開始する。
S では、攻撃力と装甲力が強化される予定。デュークに声が入るかは、今のところ未定となっている。

ゲッター1

3体のメカが合体し、3種の形態を持つスーパーロボット。竜馬、隼人、弁慶の3人が乗り込む。
3人分の精神コマンドが使えるのは相変わらず。全ユニットのなかでも1、2を争う使いやすさを誇る。

ゲッタードラゴン

ゲッターロボの後継機として開発されたスーパーロボット。パイロットはゲッターチームと同じ。
改造値はゲッタードラゴンから引き継ぎ、さらに真・ゲッターへと引き継がれる。積極的な改造がOK。



ダイモス

バーム星人の侵略に対抗するために作られたスーパーロボット。パイロットは空手の達人竜崎一矢。
S での変更点は特になし。と、いうことは、相変わらず宇宙では使いものにならないのか？

ダンクーガ

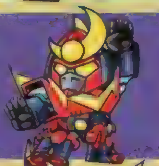
4体のメカが合体してできるスーパーロボット。4人のパイロットが乗り込むが、メインパイロットは藤原忍。
S では最初から飛行可能で、コンVとの二者択一がなくなる。さらに各武器が強化され、総合的に強くなる予定。

コンバトラーV

5体合体のスーパーロボット。乗り込むのは、葵豹馬ほか4名。5人の呼吸が一致しないと合体できない。
うまく分散した5人分の精神コマンド、超電力で豊富な武装と、相変わらずな強さを誇っている。

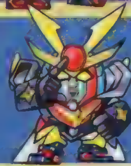
ゴーショーグン

秘密結社ドクーガに対抗するため作られたロボット。パイロットは真吾、キリー、レミーの3人。
S では基本数値が見直される予定。また、パイロット3人全員に声が入る。



ザンボット3

異星人の祖先を持つ神ファミリーが、ガイゾックの侵略に対抗するための乗りこむスーパーロボット。
S での変更点はない予定。メインパイロットの神勝平に声は入らないが、その強さは健在。



ダイターン3

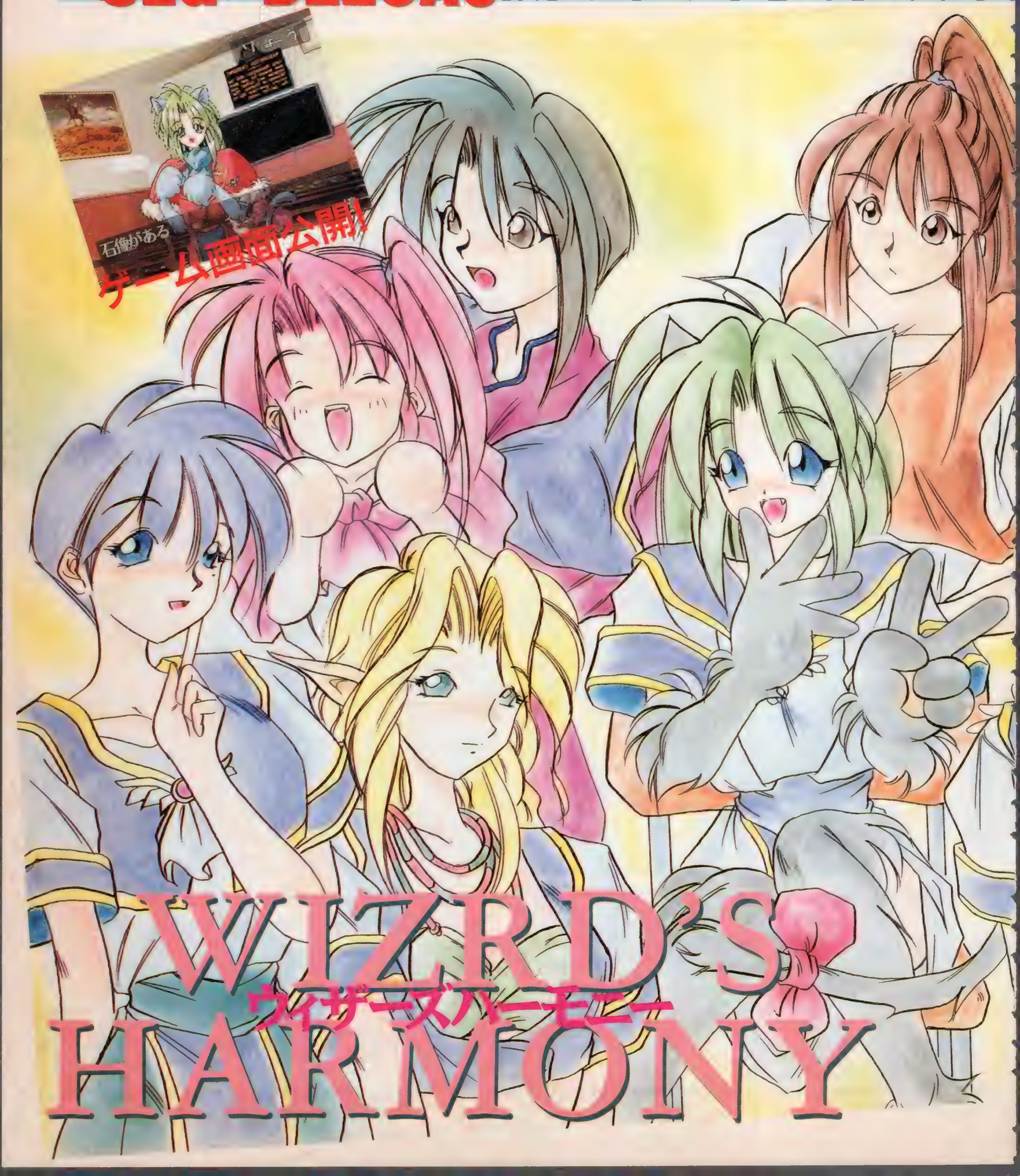
破嵐創造の作り上げたスーパーロボット。乗り込むのはその息子である、破嵐万丈。
ゲームでは最強クラスの強さを誇るユニット。その強さは、S においても変更はない。

もう悩むことはない！

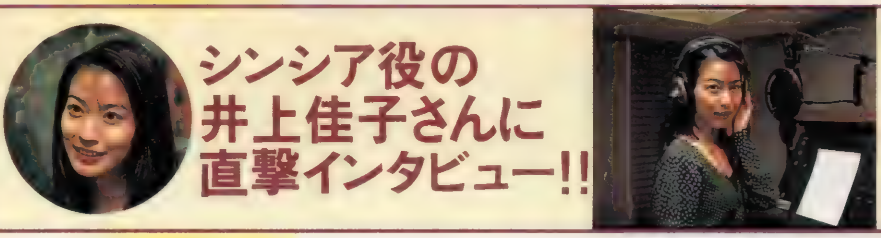
ダンクーガとコン・Vが共存可能!!

今回のPS版『第４次スーパーロボット大戦Ｓ』での一番嬉しい変更点はなんといっても「ダンクーガ」と「コンバトラーＶ」の二者択一イベントがなくなり、両方のユニットと最後までつき合えるようになったということだ。両方ともに好きで、SFC 版ではどちらと別れればいいのか悩んでしまった人ももう大丈夫だ！　安心して育てて行けるぞ！　さらに、前作では（コンＶと比べて）使えないと言われた「ダンクーガ」が強力にパワーアップするそうなので、ファンにとっては嬉しい限りだ。

SLG DELUXe



シンシア役の井上佳子さんに直撃インタビュー!!



◀さすが「歌手の卵」だけあって井上さんの歌唱力は抜群だったぞ！

「ウィザーズハーモニー」のマスコットキャラ＆ヒロイン的存在、猫娘のシンシア・ラプティス役をやられる井上佳子さんが、ゲーム中のオープニングテーマとエンディングテーマを歌うという情報をキャッチした。そこで、収録現場に直接押しかけていろいろと話を聞いてきたぞ！

―オープニングとエンディングの曲は自分で作詞されたそうですが？
はい。趣味で詩を書いているので、そんなに苦労はしませんでした
―作詞される時に気をつけた点は？
オープニングはゲームの内容を盛り込んだ感じに、エンディングはラブストーリーっぽくしてみたつもりです。
―今回、声優初挑戦だそうですが？
ええ、だからすっごい緊張してるんです。最近は夕方のＴＶアニメを見て研究してるんですよ。
―シンシア役についてはどう思われますか？
自分よりも歳下、しかも猫娘なんですよね(笑)。役作りが難しいと思いますけど、やりがいはあります
―今日はどうもありがとうございました。

◀主人公以外の仲間は15人（女9人、男6人）の中から選ぶことができる。ゲームは1週間単位で進行するので、週の始めに各キャラの行動スケジュールを入力することになるぞ。

▼別の場所に移動する命令を出した場合はこの移動画面に切り替わるぞ。チビキャラが歩いて移動したりするかも…。また日曜日には主人公が1人で街へ繰り出すこともできるのだ〜っ。

◀移動先でのイベントも盛りだくさん。女の子にばったり出会うこともあるぞ。どんな展開になるのか乞う御期待！

お好みのギャルを選んで育てることができる超注目の育成SLG。今回は未公開だったゲーム画面、さらにシンシア役の井上佳子さんのインタビューを一挙に紹介しちゃうぜ！

ウィザーズハーモニー

●ジャンル／育成SLG●メーカー／アークシステムワークス
●発売日／95年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

©1995 ARC SYSETEM WORKS CO.,LTD. ※画面は開発中のものです。

Carnage Heart
カルネージハート

兵器を造る本格派ウォーSLG

本作は、木星の衛星上を舞台にしたＳＦ戦略ＳＬＧ。衛星全土を制圧するため兵器を生産して部隊を編成し、敵基地の占領をめざす。戦闘はポリゴンを使用した３Ｄリアルタイムバトルだが、プレイヤーが兵器を操作するわけではなく、設定された行動パターンに従って、各兵器が独自に戦うというもの。そのためプレイヤーは、武装や装甲などのパーツを組み合わせてオリジナルの機体を設計すると同時に、その行動パターンをも設定する必要があるのだ！　少しずつ機体や行動パターンを調整しながら強力な機体を作り上げていくのは、まるで育成ＳＬＧをプレイするような感覚だ。こうしてお気に入りのメカが完成したら、量産して部隊を編成する。敵基地を占領していき、生産力が増えるに従って、より強力な兵器の開発も可能。戦略ＳＬＧにメカデザインの楽しみをプラスした、奥の深い作品だ！

▲戦闘は、ポリゴンによる大迫力の３Ｄリアルタイムバトル。メカの種類は大きく分けて、人型や戦車型などの４種類が用意されている。また、完成したメカのデータを持ち寄って、対戦することも可能だ！

▲行動パターンは、命令ブロックを組み合わせて設定する。条件に応じて行動を変えていくなど、緻密な設定を行うことができる。

◀気に入ったメカが完成したら、量産して部隊を編成する。複数の種類のメカを生産して、同じ部隊に所属させることもできるのだ。

Carnage Heart
カルネージハート

●ジャンル／SLG●メーカー　アートディンク
●発売日／12月予定●価格／￥6,800（予定）
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ／可（最大6人）

都市建設ＳＬＧアートディンク大連発!!!

A.Ⅳ.Evolution GLOBAL

５カ国の風景が楽しめる！

ＰＳの全世界発売に合わせて、「A.Ⅳ.」がリニューアル。ゲーム内容はそのままだが、５カ国を選択することで各国の特徴を表す建物が登場する。また、15＋２種類の新マップも追加された。

▲日・英・米・仏・独の５カ国を選択することができる。

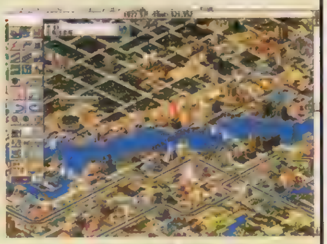
▶日本を代表する建物といえば、やはり東京タワーは欠かせない!?

●ジャンル／鉄道経営ＳＬＧ
●発売日／11月17日予定
●価格／￥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス
●多人数プレイ／不可

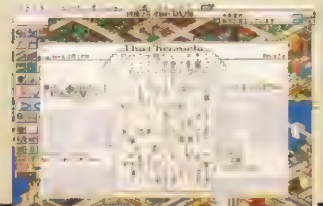
シムシティ　2000

名作ＳＬＧがＰＳに登場！

都市建設ＳＬＧというジャンルを世に送り出した傑作シリーズが、ついにＰＳでも登場することが決定した。今回のＰＳ版では、オリジナル版に忠実に移植されるとのこと。開発元である米国のマキシス社が、直接ＰＳへの移植を行っている点にも注目したい。



▲ひとつの都市の市長となって、建物の建設や行政を手がけていくのだ。



◀実行した政策の結果は新聞で報道される。

●ジャンル／都市育成ＳＬＧ
●発売日／96年春予定
●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定

※写真はパソコン版のものです。

©1994, 1995 Artdink.

女子高の教師ははたして夢の職業か!?

卒業II ～ネオ・ジェネレーション～

プレイに役立つ 女子高生操作マニュアル

いくつかの機種でも発売されてファンも多い『卒業II』が、いよいよPSでも遊べる。このゲームの魅力は何といっても、教師生活をバラ色に染めるイベントの数々だろう。そこで、今回はより多くのイベントに出会えるように、そのためのプレイのコツを紹介してみよう。

卒業II
ネオ・ジェネレーション
●ジャンル／SLG●メーカー／リバーヒルソフト
●発売日／10月27日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

1時間目 平日の指導ポイント

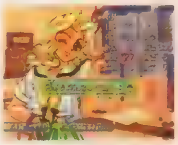
成績のよくない生徒を中心に、点数の低い科目から鍛えていくのが基本。ただし、一人ばかりに集中していると、ほかの生徒の機嫌を損ねてしまうので注意すること。指導方針は基本的に〝やさしく〟を多用しよう。〝厳しく〟では敬意も学力も向上させやすいけれど、HPの減少が大きすぎるし、〝自習〟は向上心が低い生徒への効果が期待できないのだ。

▲時には優しく、時には厳しく、状況に応じてうまく指導してあげよう。

2時間目 週末の有効な使い方

週末の行き先は、生徒の予定を見て、より多くの生徒と出会えそうな方を選択しよう。夜遊びやディスコなどは生徒を堕落させやすいので、その手の予定が入っている生徒のスケジュールは優先して変更する方が利口だぞ。また、生徒の状態に応じて、食事に誘ったり悩み相談をしてあげるのも大切なポイント。不良行為を未然に防げる追跡調査は、後半から使っていこう。

◀序盤は足りないところのフォローだけに集中しよう。


▶出会った生徒には、色々とアドバイスできるのだ。

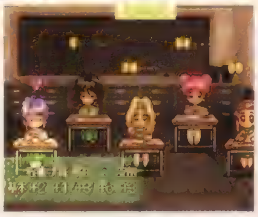
3時間目 状態は常にチェック

指導の腕次第でエンディングも変わるので、色々と試行錯誤してみよう。その上で、状況を把握しておくことはとても重要だ。悪い状況の回避と今後の対策も兼ねてこまめにチェックするといいぞ。

▲PS版では状況をチェックするモードがさらに充実している。

4時間目 席替えのコツ

〝なかよし度〟を上げたい生徒同士を隣にするのが基本。前列は後列よりも指導効果が高いけれど、HPの消費も大きい。また、後列に長く座らせておくと好意や敬意が下がってしまうので要注意。


▲面倒でも、席替えはこまめにした方が効果的だからね。

5時間目 お楽しみイベントの発生条件はコレだ

PS版では、ほかの移植版と同様にパソコン版にはなかったイベントも用意されている。その中でもとくに人気の高いイベントの発生条件をチェックしてみよう。

夏祭り
7月31日から8月6日の間に、5人の中で好意が50以上の生徒一人から夏祭りに誘われるのだ。このイベントは運が良ければ、期間中は何回でも見られるぞ。

▲浴衣姿が見れちゃう、おいしいイベントなのだ。

忘年会
5人全員の好意が80以上が条件。12月17日に、ほかの週末後のイベント全てが終了してから発生するぞ。5人の中の一人を選んで、その生徒の歌が聴けるのだ。

◀ファンなら要チェック。ぜひとも、5人全員の歌を聴いてあげよう。

クリスマス

◀クリスマスの夜を、2人っきりで過ごせちゃうぞ。

12月24日に、ほかの週末後のイベントが全てが終了してから発生する。ただし、所持金が1500以上あることが条件なのだ。

©HEADROOM／TENKY ©1995 RIVERHILL SOFT INC.

SLG DELUXe

プリンセスメーカー3

元祖!育成ゲームの第3弾 PSで初登場!!

PS発売当初からラインアップされていた、育成SLGファン待望のゲーム画面がついに本誌初お目見え！　元祖育成SLGともいえるシリーズの第３弾は、パソコン版を押さえてPS版で初登場。画面は赤井孝美氏の原画をデジタイズで取り込んでいて、赤井氏のカワイイ絵を損なうことなく綺麗に再現。これからの続報も気になる期待作だ！

プリンセスメーカー3

●ジャンル／育成型SLG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機種／未定●多人数プレイ／不可

最大のチェックポイントはやはりビジュアル？

過去の２作品と比較して大きくパワーアップしたのがビジュアル。一目見ただけで分かることだけど、すべての面で繊細に描き込まれた画面には思わず脱帽状態だ。娘や背景のグラフィックはもちろん◎。画面内にいつも表示されているウインドウまでも光沢がついて豪華な感じ。こういった細かいところにまで気を配った作りは、さすがシリーズ３作品目。過去にやれなかったことをすべて盛り込んだって感じがするよね。

▼基本画面は、娘を中心にウインドウをまわりに並べたレイアウトになっている。名前の下にある星座や血液型は性格に関係するのかな？

●キャラクターが大きくなった!

「プリメ」シリーズでは、いろいろな場所で様々な人に出会うイベントが多かったよね。「3」では、その出会うキャラがビッグサイズで美しく表示されるようになっているぞ。かわいい女の子キャラが多く登場するだけに、全身が見れるなんてとってもナイス！

●表情やしぐさが豊富になった!

前作同様、娘の容姿や表情が、年齢やそのときの状況によって多種多様に変化するようになっている。しかも今回は、前作と比較にならないくらいパターンがグ～ンと増えたぞ。

●美しい背景も要チェックだ!

画面を見るとつい娘のグラフィックばかりに目がってしまうが、視点をちょっとずらして背景もチェックしてみよう。光沢のあるツヤツヤした床のグラフィックや、重みのある色調でうまく表現された石柱などハッと目を見張る背景がたくさんあるのだ。

©Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and AKAI.Company

▲娘の背景になぜか建築中の家が映っている。建築現場のような所に来なくちゃいけないようなイベントとは何かな？
◀本誌の表紙にもなった成長した娘の描き下ろしグラフィック。今回発表された幼い娘の絵と比べると[illegible]

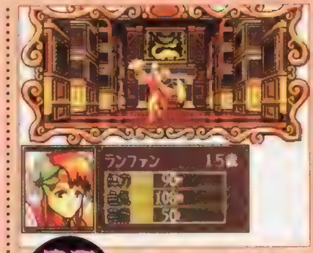
イベントの数もパワーアップの予感…

新しいイベントがついに発表されたぞ。その名も「断食道場」だ!! なぜカワイイ娘をそんなところに入れなきゃいけないのだろうか？ 詳細が不明なため謎が謎を呼ぶイベントだ。

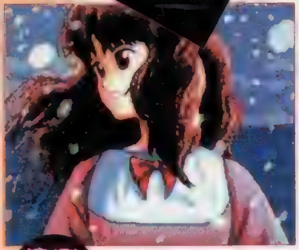
娘の状態も前作とは比べモノにならないほど豊富になっている。色気過剰や生意気、貧乏性になったりもするぞ。この状態になったときに、娘がどんなしゃべり方をするのか楽しみだね。

▼これが問題の断食道場の画面写真だ。しかもこの写真の娘は病気状態。娘の元気のない姿は病気のせいか、それとも空腹のせいなのか？

憶測 その1
▲[illegible]



憶測 その2
▲収穫祭は1年間鍛え上げた娘を[illegible]



憶測 その3
▲ゲーム内のオアシスかコレ。とりあえず全種類見てみたくなるほど綺麗だ

【武者修行】

「1」での武者修行は、プリンセスになるために重要な、パラメータの経験値を上げるために1番効果があったイベント。「2」では、東西南北の4つのステージがあり、それぞれにいろいろなイベントが盛りだくさん用意されていた。過去の作品から考察してみると、このイベントは娘の人生を大きく左右する重要なモノだったよね。「3」でもきっと用意されているハズ。現段階では、このイベントに関する画面写真が公開されていないので、憶測となるワケだが、今までの武者修行プラスαのモノを加えて「3」に登場するのではないだろうか…？

【収穫祭】

娘の成長を確認できるイベントの1つとして用意されているのがこの収穫祭。シリーズの中で10月になると始まるこの行事は、プレイヤーにとって娘のライバルたちのカワイイ顔を拝める場所でもあったよね。もし今回の「3」でこのイベントがあれば、人物のグラフィックが大きく表示されるので、その楽しみも倍増されるんだけどな…。「1」では「ミス王国コンテスト」と「武闘会」の2つが用意されていたが、「2」になると「王国芸術祭」、「武闘会」、「ダンスパーティー」、「お料理コンクール」と艶やかに4種類に増えていた。さて今回の「3」ではどうなるのかな？

【バカンス】

四季折々に用意されたバカンスグラフィックは、どれも心をなごませる美しい作品ばかり。グラフィック面でパワーアップした「3」の期待は大きいね。パターン数も「1」では2年ごとにグラフィックが変わるのに対して、「2」は毎年違ったグラフィックが見れるようになったコトを考えると、流れからして「3」は1カ月ごとに変化するのかな!? と欲張りなことを期待する今日この頃…。あと、バカンスシーンに関してはPS版とパソコン版とは違ったグラフィックになると思うので従来の流れと、どう変化するのか楽しみにしたいね。

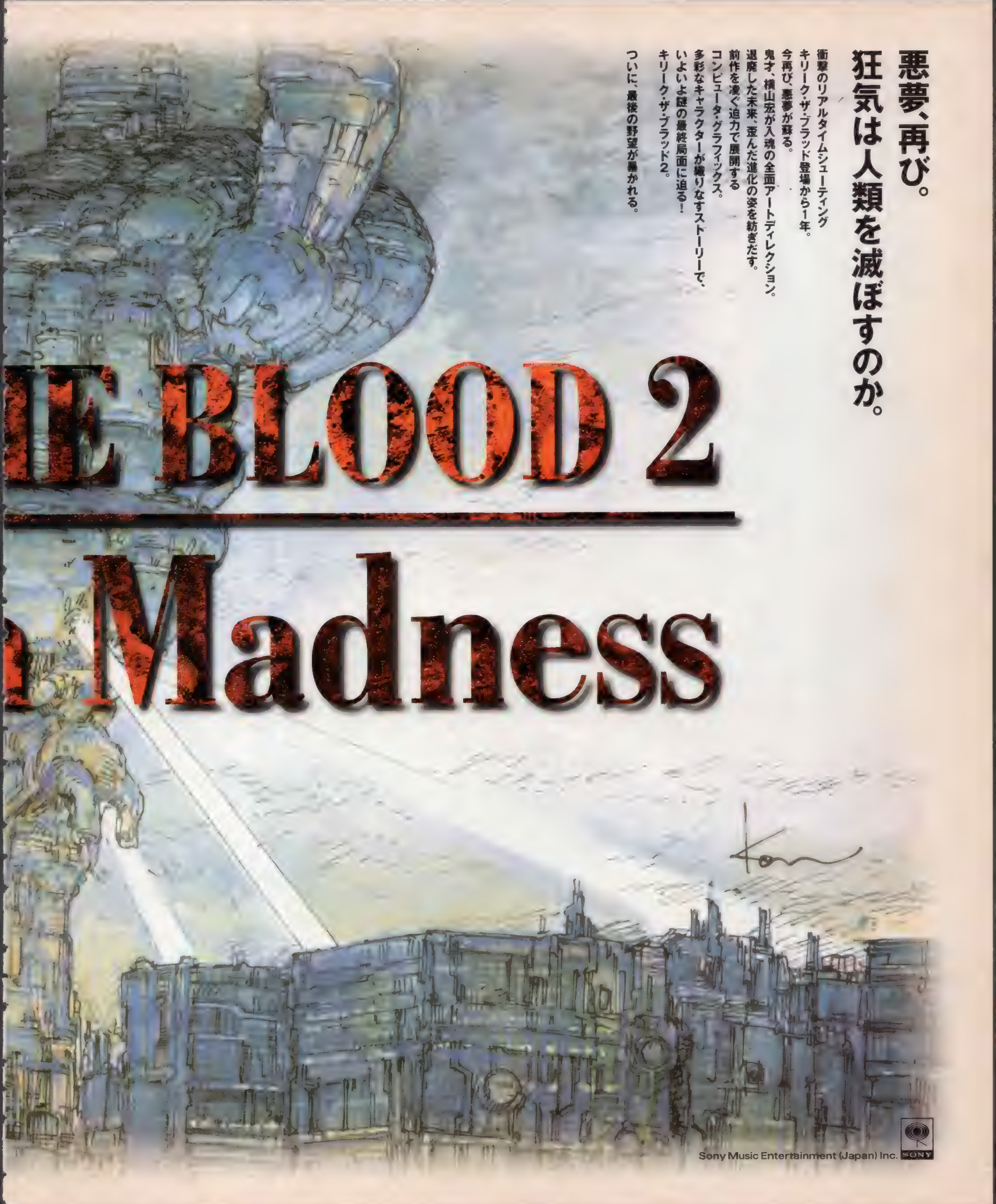
過去のプリメから流れを考える!!

左で紹介している3つのイベントは、シリーズ中ではとっても印象深い部分。「3」にも入っている可能性は十分考えられるので、新しい情報が入り次第ジャンジャン報告するから楽しみに待っていてね。

原画／赤井孝美

「画面写真は開発中のものです」

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
KILEAK, TH
Reason in
3Dシューティング・アドベンチャー
キリーク・ザ・ブラッド2
KILEAK, THE BLOOD 2／Reason in Madness
トータル・アートディレクション：横山宏
クリエーション＆ブレーン：GENKI
95年12月発売予定／予価：5,800円(税抜)
メモリーカード容量未定／発売元：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
●大ヒットロングセラー！好評発売中"キリーク・ザ・ブラッド"5,800円(税抜)
●SME NM室／PSファンクラブ「發!」会員募集のお知らせ
「キリーク・ザ・ブラッド2」「通天閣」「クーロンズ・ゲート」をはじめとするSMEニューメディア室発のプレイステーションソフトの最新情報が入手できるほか、
スペシャルCD-ROMプレゼントなどの特典があります。(入会金、会費無料)ハガキに1氏名2住所3電話番号4年齢5性別6職業7お持ちのゲーム機種名をご記入の上、下記宛ご応募ください。
宛先：〒107東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル西8階 ㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント SME NM室／PSファンクラブ「發!」係


悪夢、再び。
狂気は人類を滅ぼすのか。
衝撃のリアルタイムシューティング
キリーク・ザ・ブラッド登場から1年。
今再び、悪夢が蘇る。
鬼才、横山宏が入魂の全面アートディレクション。
退廃した未来、歪んだ進化の姿を紡ぎだす。
前作を凌ぐ迫力で展開する
コンピュータ・グラフィックス。
多彩なキャラクターが織りなすストーリーで、
いよいよ謎の最終局面に迫る！
キリーク・ザ・ブラッド2。
ついに、最後の野望が暴かれる。
E BLOOD 2
Madness
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY

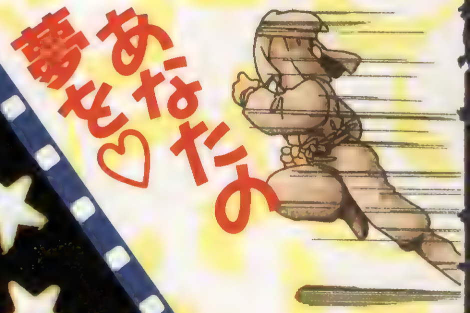
数ある格闘ゲームの中でも異彩を放ち続ける「豪血寺一族2」!!
業務用最新作「豪血寺外伝最強伝説」をちょっとだけ移植!!
ナント!業務用最新作「豪血寺外伝最強伝説」(8月下旬からゲームセンターで稼働開始)のチームバトル制をオリジナルモードとして、ちょっとだけ移植!
このチームバトルモードでは、変身キャラのスーパークララと真大ポチのキャラセレクトができてしまう。
しかも必殺技もかなり増えて、一発奥義も使えちゃう。
そのかわり、花小路クララと孤空院金田朗は変身できなくなっちゃうけど、アヤシイ必殺技が増えている。
おまけにNPCだった黒子までセレクトしてプレイできるときている。
これがまた結構強い……!?
豪血寺一族2
ちょっとだけ最強伝説
プレイステーション専用ソフト対戦格闘アクションゲーム(1~2人用)
'95年10月発売予定 価格5,800円(税抜)
©ATLUS 1993,1994,1995 ALL RIGHTS RESERVED.
PlayStation
アトラステレホンサービス03-5261-2356(毎週月・水曜日15:00~18:00祝日除く)
ATLUS
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス

格闘無敵
我、負けぬために戦う者也
我、信じるために負けぬ者也
戦うために鍛えた業は
己の道を切り開くために
「勝利」の２文字を
つかみ取るために
鍛錬の日々を繰り返す者也
「我、格闘界に敵、無し!」
電撃バトルマスター宣言

超絶華麗な一発奥義!

豪血寺

怒り頂点に達したとき、封印されし禁断の必殺技が解き放たれるっ!! 勝負を一気に引っ繰り返すことが可能なほどの破壊力を誇る技、一発奥義。今月は、各キャラの一発奥義を紹介しよう。技自体の使い方なども説明しておくので、決定的瞬間に、確実に相手にたたき込むのだ!!



逆境に耐えることが勝利を呼ぶ!!
忍耐ゲージ

体力メーターの下にあるゲージ。これが「忍耐ゲージ」だ。このゲージは、相手の攻撃を受けたり、こちらの攻撃をガードされたりしたとき、つまりプレイヤーのストレスがたまっていくにつれてたまっていく。これが最大値まで達したときに、キャラクターは禁断の必殺技、一発奥義が使えるようになる。一発奥義は、その破壊力のわりにコマンドが簡単。相手に攻められていても、一発逆転の可能性が最後まで残されているのだ。

▲相手は強い！ が、たとえボッコボコにやられていても、あきらめるのはまだ早い。

◀勝負はまだまだひっくりかえせるぜ!!

一発奥義炸裂!!

 ©93,94,95 ATLUS ALL RIGHTS RESERVED

大逆転で対戦相手を叩きのめすのだ!!

一族2 ちょっとだけ最強伝説

勝負を決める一発奥義!全キャラ一挙大公開!!

　一発奥義は各キャラがそれぞれひとつずつ持っている。基本的に全ての技の効果が違うので、その技の性質を覚えて〝うまい〟使い方をしていくことによって勝利は近づくのだ。通常技や必殺技に上手にからめて使っていこう。ちなみに一発奥義を使うと、相手に当たる当たらないにかかわらず、忍耐ゲージは最初の状態（つまりカラ）に戻ってしまう。

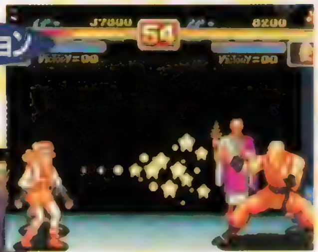
孤空院金太朗

突撃シーザー

▲▶金太朗登場時に乗ってくる愛熊のシーザーが、彼のピンチを察して駆けつける！　タイミング次第ではかなり強力な対空技としても機能するのだ。

花小路クララ

スターダストレボリューション



▶▼星の奔流が相手を襲う！当たった相手は攻撃不能に。

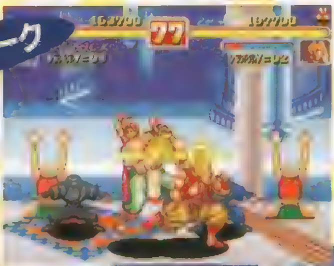
スーパークララ

ハローハローエニーバディホーム?

▶▼投げ技だ。飛び込みから弱足払いをキャンセルして出すのがいいぞ。

ホワイト・バッファロー

トルネードトマホーク



▲▶足払いをスカして奇襲に使おう。

キース・ウェイン

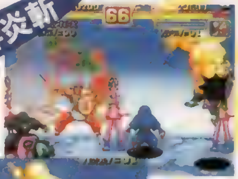
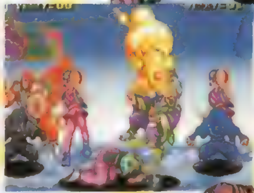
ファイナルクラッシュボマー

▲▶ライトニングスラッシュで相手の動きを止め、強力なナックルボマーを放つ。相手の大技空振りにあわせて狙っていこう。

◀ただし、ライトニングスラッシュが地を這う飛び道具であることには注意が必要。敵が無意識にジャンプする必殺技を出したときは、あっさりかわされてしまうのだ。

豪血寺お梅

流気昇炎斬

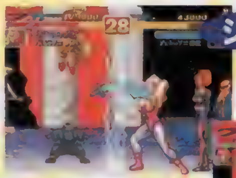



▲顔を地面に埋めて威嚇顔を3発。攻撃範囲は非常に広い。

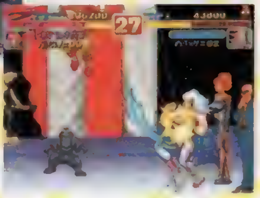
▲空中にお手玉するので、近くで当てれば当てるほどダメージは大。

サハド・アスラーン・リュート

ジャスティンマジック



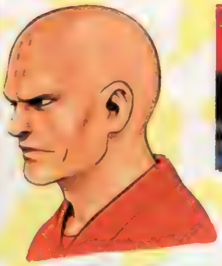
◀上空にジャンプ。相手の飛び道具にあわせて出す。



▶すると、飛び道具をかき消して、硬直中の相手を直撃!!

陳 念

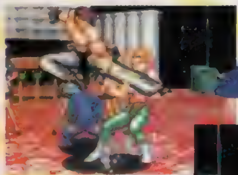
練鬼降臨



▲▶まずは手元で気を練る。そのモーションは練獄霊波と同じ。呪縛符で固めた相手に手元で当てると強い!!

大山礼児

豪血流御顔打



▲▶ジャンプ強攻撃などからつなげるとイイ感じ。お互いギリギリの状態なら、削り目的で狙っていくのもいい。

アニー・ハミルトン

コズミックスルー

▲バックダッシュや通常技をキャンセルして出すことができる。

▼アニーの一発奥義は投げ技。必殺技同様……。

忍耐ゲージのヒミツ　○その１

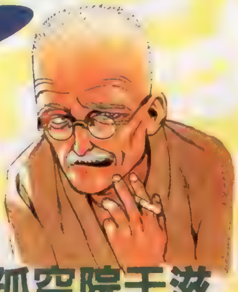
忍耐ゲージが満タンになった瞬間に、キャラは青い炎に包まれる。この間は行動することができなくなってしまうが、実はこの炎、当たり判定を持っているのだ。しかも、炎を身にまとっている間は絶対無敵。通常技はもちろん、一発奥義であってもダメージは与えられないのだ。

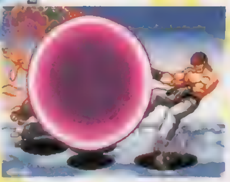
▲うかつに手を出すと、ダメージを受けてしまうのだ。

孤空院干滋

爆裂放屁

▲▶乱舞系。一発目がショートジャンプからの攻撃なので、相手の足払いをスカして当てることが可能だ。



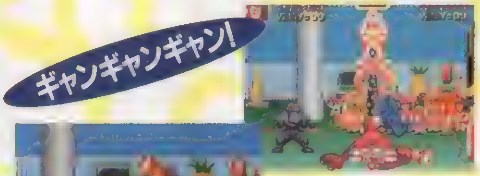


▲▶巨大なオーラをまとい、突撃する。ただしスキが大きいので、敵の飛び込みにタイミングよくあわせるべし。

忍耐ゲージのヒミツ　○その2

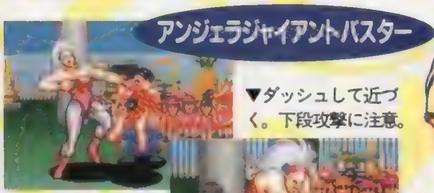
忍耐ゲージが満タンになると、キャラが無敵になると説明したが、例外は、ある。それは、相手の連続攻撃の間にゲージがたまってしまった場合だ。相手の攻撃が途絶えるまでは、炎を身にまとうことはできないのだ。ゲージがたまりそうでも、連続技なら安全に攻撃できる。

▲逆に、その攻撃が途切れていないかどうかも判別できるわけ。



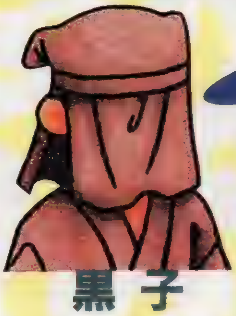
◀▲相手に突進し、上空から棍棒を叩きつける。扱いは投げなので、弱攻撃をキャンセルしてムリヤリ当てよう。

◀▲鏡から出した分身(?)を飛び道具として放つ。削りでも強いのでメーターがたまり次第積極的に使おう。



▼ダッシュして近づく。下段攻撃に注意。

▲相手を捕まえたら乱舞。ただし、投げ扱いなので、ガードされても関係なし。



◀▲コマンドと同時に入力するレバーの方向で、太鼓から出る弾が変わる。状況に応じて使い分けよう。

▲▶上空にジャンプし、獄炎昇炎弾を無数に放つ。相手の必殺技の空振りやジャンプの着地ぎわにあわせて出しておくと効果は絶大。

▲また、近い間合いで出せば削りとしての破壊力も(グラフィックも)なかなかのものだ。ただしアクションが大きいので、「ここだ!」というタイミングを読んで撃つことがまず肝心。

豪血寺一族 2
ちょっとだけ最強伝説

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／アトラス
●発売日／10月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

ギャラクシーファイト
GALAXY FIGHT

超ド級銀河英雄バトル決戦は目前に迫る!!

来年１月の発売をめざし急ピッチで移植作業が続けられているＰＳ版「ＧＦ」。現在少しずつではあるが、その実態が明らかになってきた。基本的な内容は、オリジナル版に忠実なものとなる予定。特に、音声に関してはNEO・GEO-CD版と同様、ＢＧＭやルーミの歌声を生音で聴くことができるとのこと。また、オリジナル版では対ＣＯＭ戦の難易度の高さが話題になったが、これについては家庭用ゲームにふさわしい形に調節されるようだ。気になるＰＳ版独自の機能に関してはまだ未定だが、何らかの追加要素が入ることは決定している。今後の情報を、刮目して待て！

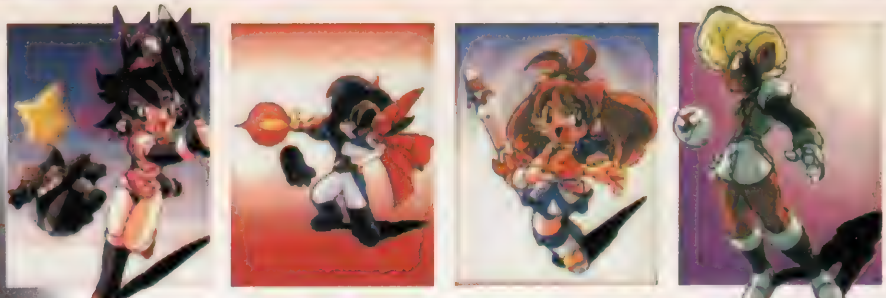
ついに見えた『GF』新世代機バージョン

▲ＰＳ版に先駆けてサターン版の画面を初公開！　ＰＳ版も同様に高レベルの移植となる

ギャラクシーファイト
ユニバーサル・ウォリアーズ

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／サンソフト
●発売日　1月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

Ⓒ SUN SOFT　1995　※画面写真はサターン版のものです。



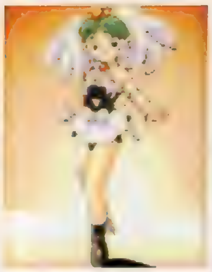
本邦初公開!!

剣野舞 変身ビジュアル!

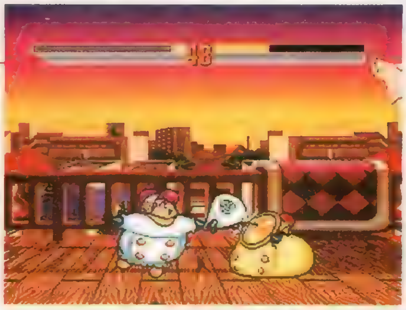
「オープニングビジュアルで流れる、剣野舞のセクシーな変身シーンを大公開！　この他にもゲーム中に登場するキャラクターのグラフィックや主役の光ちゃんの変身シーンなんかもバッチリ見ることができるぞ。かないみかさんが唄う主題歌にのってのアニメーションに大感激!!

負けるな!魔

アニメーションで変身シーンが見れるぞ。



●魔法で闘いを有利に展開!



魔法ゲージ 魔法を使うと一定量の魔法ゲージが減る。

このゲームは、必殺技の他に全キャラ共通で魔法を使うことができるんだ。魔法にはＨＰを少し回復させる〝ナオルン〟と攻撃力を上げる〝ツヨイン〟、敵の攻撃力を下げることができる〝ヨワーレ〟など５種類ある。試合中に特定のコマンドを入力して魔法ボタンを押すと出せるぞ。

ストーリーモードでキャラを成長させろ!

１人用でプレイするストーリーモードでは、RPGのように使用しているキャラクターを成長させることができるんだ。敵に攻撃を当てたりステージクリアのボーナス得点が一定値を越えるとレベルアップし、初期HPや魔法ゲージが増えたり、新たな魔法を使えるようになるのだ。試合の１本ごとにレベルアップをすることができ、格闘ACTが苦手な人でもレベルさえ上げればなんとかなる(!?)ようになっている。お気に入りのキャラクターをがんばって育てよう。

▲コンティニューしてもレベルは継続されるから安心して遊べるぞ。データはセーブ可能。

▶初めはこんなにＨＰが少ないんだ。レベルを上げてキャラクターを強くしよう。

レベルUPで強くなる!!

剣道2

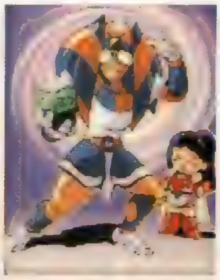
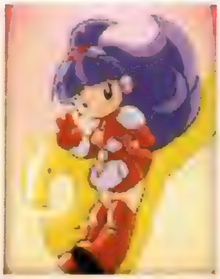
●新たに加わったNewシステム

ＰＳ版で追加された新システムがいくつかあるので紹介しよう。テクニカルなものでは、ガードの硬直をキャンセルして反撃できるガードキャンセルがついた。格闘ＡＣＴの初心者でも楽しくプレイできるようにオートガードが用意され、技同士がぶつかり合うと攻撃が相殺されるという珍しいシステムも採用されているのだ。動きもグーンと良くなったし、声優さんによるボイスもグーだぞ。

ガードキャンセル

▶必殺技の他にもダッシュや魔法でもガードキャンセルできるぞ。タイミングを覚えろ!

▲これが、技の相殺システム。これを利用すれば、飛び道具を通常技で消すことも可能なのだ。

負けるな!魔剣道2

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／データム・ポリスター
●発売日／11月10日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

©1995 DATAM POLYSTAR

フェリシアのスペシャル必殺技

ダンシングフラッシュ!!

⬇⬈➡⬅⬉⬇+Ⓟ+Ⓟ+Ⓟ

1 ローリングアタック
2 立ち弱パンチ
3 立ち中パンチ(1)
4 立ち弱パンチ
5 立ち中パンチ(1)

スペシャル必殺技だけではない!

「ヴァンパイア」最大の特徴の一つ、スペシャルゲージ。今月は、そのスペシャルゲージにスポットを当てて、その効果と各キャラクターのスペシャル必殺技を紹介しよう。

まず、スペシャルゲージは、相手に攻撃をヒットさせたり、必殺技を撃つことによってたまっていく。そしてゲージがたまると、特別な効果を発揮するのだ。その最たるものが各キャラ固有のスペシャル必殺技だ(詳細は右ページ)。そして、隠れた効果が(ノーマル)必殺技と通常技のパワーアップだ。通常技はその攻撃力が、そして一部の必殺技は、より強力かつ華麗な技へと変化するのだ。こいつを使わないテはないぞ！　勝負のカギを握る重要な要素なのだ。

◀画面の下の方にある棒状のゲージがスペシャルゲージ。フルにたまると点滅し、様々な恩恵をもたらす。時間がたつと消滅してしまうので、ためるタイミングにも戦略が必要なのだ！

ヴァンパイア
～ザ　ナイト　ウォリアーズ～

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日　今秋予定●価格　¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

スペシャルゲージ2つの秘密

通常攻撃の威力がUP

スペシャルゲージがたまって点滅している間は、地上や空中で出せるすべての通常攻撃のダメージが1.25倍になる。もちろんチェーンコンボでも有効だから、たかが通常技といってナメていると痛い目を見るぞ！ゲージがたまったら、切れる寸前まで通常攻撃で押しまくるのだ。

必殺技が変化する

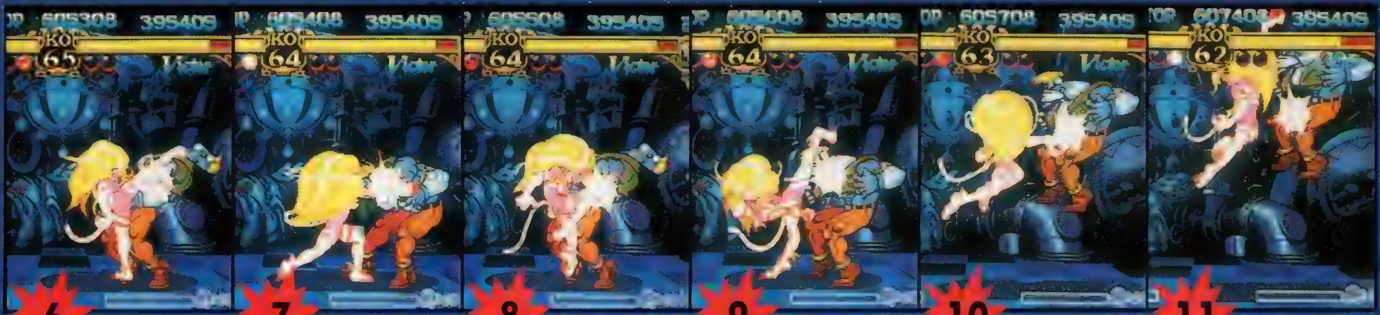
ゲージが点滅している時に必殺技を使うと、ゲージを消費してしまう代わりに、必殺技自体がパワーアップするものがある。デミトリのカオスフレアやモリガンのシャドウブレイドなどがそうだ。ゲージを消費するだけで、まったく変化をおこさない必殺技もあるので注意が必要。

Sゲージの秘密に迫る!

ヴァンパイア ザナイトウォリアーズ

今月はズバリ、スペシャルゲージに注目してみたい。スペシャル必殺技が出るようになるだけではなく、様々な変化を攻撃にもたらす、奥深いシステムなのだ。

©CAPCOM　※画面はアーケード版のものです。



6 立ち弱キック

7 立ち中パンチ(1)

8 立ち中キック

9 立ち強キック

10 ひっかきアッパー(1)

11 ひっかきアッパー(2)

各キャラ毎の特徴をつかむのだ!!

デミトリ　ミッドナイトプレジャー

デミトリのスペシャル必殺技、ミッドナイトプレジャーは、判定が投げと同じ扱いなのでガードすることは不可能。間合いをうまくとって大逆転だ!　カオスフレアも強力に変化するぞ。

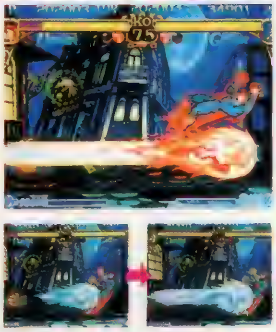
モリガン　バルキリーターン

バルキリーターンのヒット数は生半可ではない。クリーンヒットすれば10や20では止まらないぞ!　また、シャドウブレイドも残像がついて、ダメージは大幅にアップする。

ザベル　デスボルテージ

ザベルのデスボルテージはリーチも長くグラフィックもカッコイイ!　スペシャルゲージ使用時の必殺技は、写真では変化がわからないが、しっかりヒット数が増加しているぞ。使え!

ガロン　ビーストキャノン

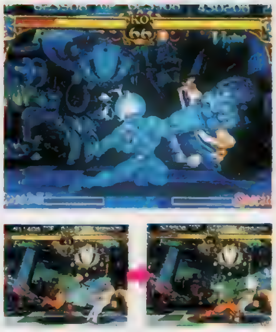


ビーストキャノンは、空中で方向転換することができるスグレモノ。相手がいても関係なく飛び続けるぞ。ビーストラッシュのスペシャル版は、体を赤い光が包み込のだむ!

アナカリス　ファラオマジック

ファラオマジックをヒットさせることは難しいが、1、2を争うほどハデな技だ。グラフィックもスペシャル時のミイラドロップは、相手を包帯で包むだけでなく棺桶へ直行!

ビクトル　ギガブルート



ギガブルートは高速な前ダッシュから3発のパンチをたたき込む強烈な技だ。相手が空中にいてもヒットし続けるぞ。スペシャル点灯時の必殺技は、どれも電撃を発して破壊力アップだ。

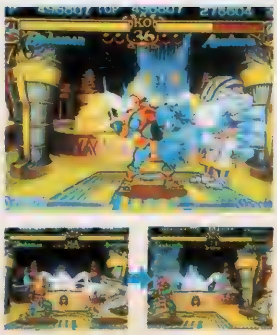
オルバス　アクアスプレッド

アクアスプレッドは、敵の足もとから巨大な水柱を発生させるもの。どこに出すかは自分で調整ができる。必殺技も水をまとってパワーアップ。ヒット数も、もちろん増加するぞ!

サスカッチ　ビッグフリーザー

大きくあいた口から冷気の極太レーザーを発射するビッグフリーザー。相手を氷づけにできる。必殺技のビッグタイフーンでも相手を凍らせることができるようになるのだ。

ビシャモン　鬼首捻り



鎧から巨大な手が出て、相手をひねり潰す鬼首捻り。遠距離ではパンチ、近距離では投げ判定となり、ガードができない、やっかいな技だ。居合い斬りもハデでおすすめ!

ストリートファイターたちのストーリーファイル

『ストリートファイターII』シリーズで熱いバトルを展開してきた格闘家たちのルーツを探る最新作!! リュウは、ケンは、春麗は、そしてベガは、一体何のために戦うのか!?

背負ったものの重さを拳に!

「ZERO」独自のシステム、スーパーコンボやゼロカウンター、移動起き上がりに空中ガード。これらシステム面での充実以上に、各キャラクターへの思い入れ、一つ一つの戦いへの感情移入を盛り上げてくれるのが、各キャラ毎に設定されたストーリーではないだろうか。今月は「ZERO」から新登場の6人のキャラのバックストーリーに注目してみよう。

春麗

高いジャンプ力と多彩な足技を誇るキャラクター。「ストII」に登場するよりも若いころなので、女性というより少女の面影を残している。一発一発の破壊力はさほどでもないが、手数でそれを補う。

サガット

長いリーチと破壊力の高い技を持つ。動きの遅さは必殺技・タイガーニーの移動力でカバー。

戦略性が大幅にUPしたぞ!

▲画面下のスーパーコンボゲージ。3レベルまでためられるようになったため、戦略性は非常に増した。

ストリートファイター ZERO

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日／今冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

新キャラクターのバックストーリー

純粋な新キャラから、他シリーズからの参戦、名前だけは聞いたことのあるキャラと、「ZERO」の新キャラはこの6人だ!!

ローズ　災いの元凶「力」の持ち主を封じよ!

精神エネルギーを物理的な力に変換する「力」を、邪悪な意図を持って操る存在が、彼女の「ソウルパワー」に反応した。正しき力の使い手として邪悪な「力」の持ち主を捜し出し闇に封じるため、彼女は旅立つ。

アドン　ムエタイにこそ世界最強の格闘技!

サガット失踪。その情報はアドンに大きな失望をもたらした。ムエタイこそ世界最強。そのムエタイを真に極めたのなら、誰に負ける道理があろう。ムエタイの聖なる強さを汚したサガットに、俺が引導を渡す!

ガイ　真の実戦忍術を会得するため戦う!

メトロシティの戦いを経て、ガイは「武神流」の決定的な欠点を認識した。形骸化した格闘遊戯を極めたところで、実戦ではなんの役にも立たない。実戦を経ることで得るものを求め、彼は戦いに身を投じる。

ナッシュ　軍上層部に正義の鉄槌を下す!

軍の上層部が謎の麻薬組織と裏でつながっている……。そんな信じがたい情報の真偽を確かめるため、ナッシュは単身疑惑に迫ることを決意した。正義ヅラをした悪党を告発できるのは、自分だけだと信じて。

バーディ　おのれが為に戦う怪力ファイター!

あまりの凶暴さと卑怯な手口ゆえ、格闘界から追放されたバーディだが、酒場の用心棒で食いつなぐ日々とも今日でサヨナラだ。謎の麻薬組織の暗躍に便乗して、その実力を世に示すチャンスがやってきたのだ。

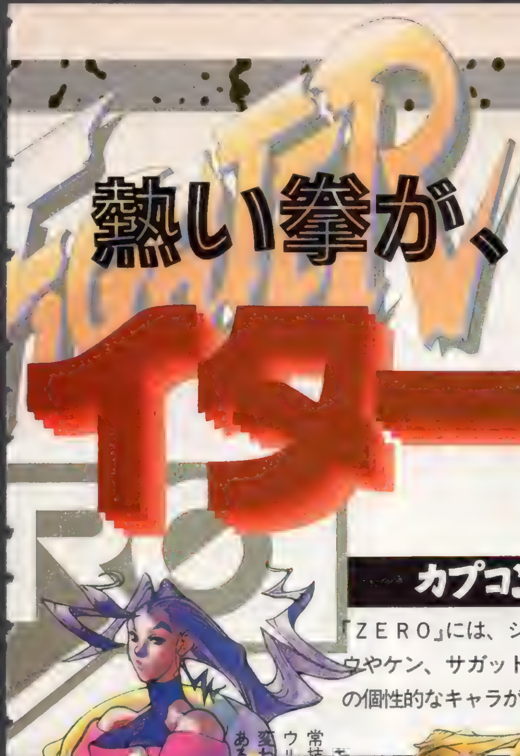
ソドム　我、NIPPON流武術を極めん!

日本での修行から、究極のジャパニーズ・マーシャルアーツの会得に関する確かな感触を得たソドムは、ガイたちの活躍によって解体されてしまったマッドギア再生のため、強力な同士を求める戦いに旅立つ。

©CAPCOM ※画面はアーケード版のものです。

熱い拳が、『伝説』になる!!

ストリートファイターZERO



カプコンワールドの集大成!

「ZERO」には、シリーズすべてに登場しているリュウやケン、サガットに、おなじみ春麗の他、6人の個性的なキャラが登場する。その出自に是非注目してもらいたい

リュウ

必殺技・波動拳の性能が非常によく、安定した戦いかたができる。空中竜巻旋風脚の判定も強いので、空中戦を有利に進めることが可能。どんな局面でもスキのない強さを誇るキャラだ。さすがは主人公。

ケン

上昇中は無敵の必殺技・昇龍拳がとにかく強力。唯一、自ら地面を転がって、間合いを調節できるキャラ。

『ZERO』オリジナル

完全オリジナルキャラは二人。とはいえ、ナッシュはガイルの親友として、名前だけは早くから登場していたのだが。

ローズ

キャンセル可能な通常技の多いローズ。ソウルリフレクトなど、変わった必殺技も多数

ナッシュ

ガイルの親友として、今までにも名前だけは登場していたナッシュ。基本的にはガイルと同じ

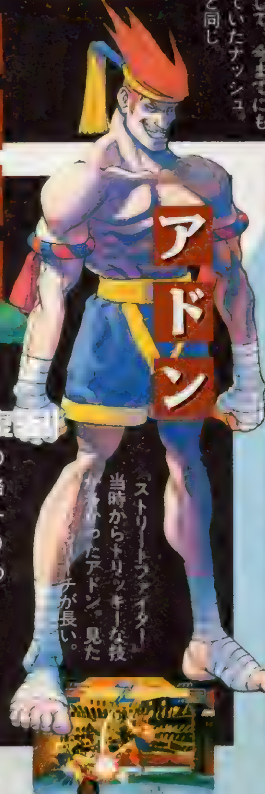
元祖『ストリートファイター』より復活!!

『ストII』シリーズの前身となった対戦格闘ACT『ストリートファイター』より復活。その姿の変わり様が見ものだ。

バーディ

力まかせな戦いかたはそのままに、チェーンを使った強力な投げ技も覚えた近距離で強さを発揮する

アドン



『ストリートファイター』当時からトリッキーな技が多かったアドン。見た[illegible]チが長い。

『ファイナルファイト』から!!

横スクロール格闘ACTの基礎を築いた『ファイナルファイト』から、その格闘スタイルを変えて登場したキャラもいるぞ。

ガイ

移動の速さとスピーディな必殺技・疾駆けで相手を翻弄する戦いかたが得意。

ソドム

強力な突進系必殺技と投げ技を持つ。スライディングで飛び道具をかわしつつ接近せよ

鉄拳2

徐々に明らかにされつつある『鉄拳2』の新システム。今月は華麗なコンビネーションを持つ3キャラの技を中心に、中ボスや投げ抜けに関する情報も交えて紹介していこう。前作の『鉄拳』と比べてもかなり奥が深くなっている『鉄拳2』。PS版の発売はまだ半年近く先だけど、今のうちにアーケード版で慣れておくのも決してムダではないぞ。今月紹介しているキングのワンダフルメキシカンコンボなどは、ぜひとも自分の手で出してみたいコンビネーション。とにかく必見なのだ!!

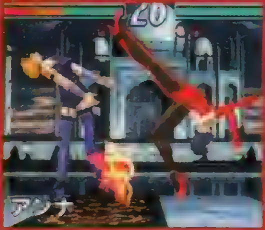
鉄拳2

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／ナムコ
●発売日／PS版：96年3月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

『2』の中ボスはこいつらだ！

各キャラに対応している中ボスを紹介しよう（コスチュームは1Pタイプ）。このほかにもステージ4に乱入することのある動物(!?)や、ラスボス＋αが存在しているのだ！

州光



アンナ

リー

ワン

熊

P.ジャック

雷竜

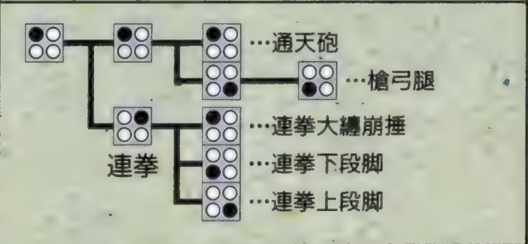
A.キング

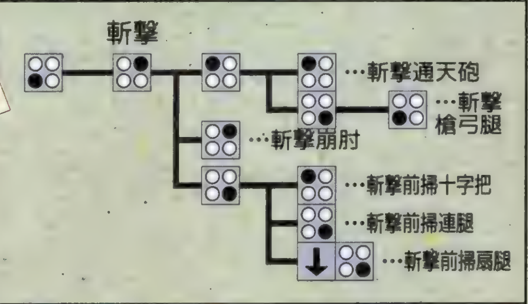
ブルース

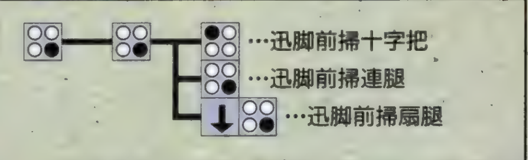
ペク

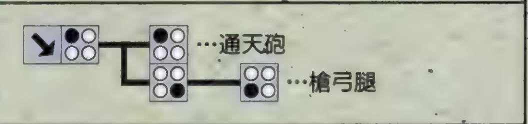
ミシェールチャン

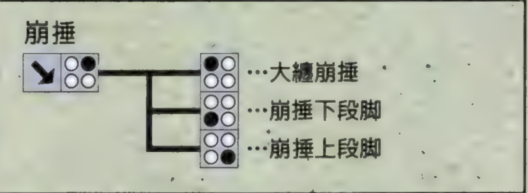
彼女の持っている打撃系のコンビネーションをまとめてみた。種類こそ多いが共通するパターン（十字把、連腿、扇腿への変化など）も少なくない。個別に覚えるのではなく、パターンごとに覚えるといいだろう。

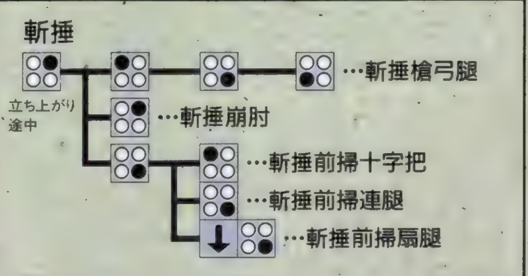


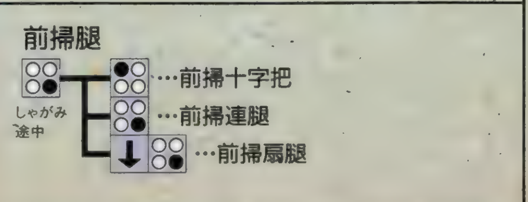












©㈱ナムコ
※コマンド表はキャラが右を向いている場合のもの。➡はレバー短かめ、⇨はレバー長めに入力。

ニーナウイリアムズ

掌握からのコンビネーションに新しい選択肢が増えたり、蟹挟みからのコンビネーションが新たに用意されたりしたため、前作以上に楽しめるキャラになっている。打撃技の攻撃判定が弱くなったり、スキが大きくなった（ように感じられる）ので、チャンスと見たら積極的にこれらの技を仕掛けていこう。中でも蟹挟み→アキレス腱固→回転アキレス腱固とつなげるコンビネーションは威力も大きいため、おススメだ。

▲蟹挟み　コマンド[illegible]きるように[illegible]

技名	コマンド	攻撃力	投げ抜け＆ダメージ
掌握（しょうあく）①	接近して↓↖→●	15	
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	①中●、●、●、●	30	やられ側 ● で技から抜ける
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）②	①中●、●、●、●	20	やられ側 ● で技から抜ける
裏門鷹羽締（うらかんぬきたかばじめ）	②中●、●、●、●、●	25	
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	②中●、●、●、●、●	25	
居反肘落し（いぞりひじおとし）③	接近して●、●、●、●	30	
居反肘落し脇固（いぞりひじおとしわきがため）	③中に●、●、●	20	
腕拉腹固（うでひしぎはらがため）④	①中に●、●、●、●、●	15、15	● で技抜け
首捻顔固（くびひねりかおがため）	④中に●、●、●、●、●	35	
蟹挟み（かにばさみ）⑤	接近して↓↖→●	15	
アキレス腱固（あきれすけんがため）⑥	⑤中に●、●、●、●	20	
膝十字固（ひざじゅうじがため）	⑥中に●、●、●、●	35	飛びつき時の攻撃力は20
回転アキレス腱固（かいてんあきれすけんがため）	⑥中に●、●、●、●、●	45	〃
前転腕十字固（ぜんてんうでじゅうじがため）	⑤中に●、●、●、●	35	
飛びつきアキレス腱固（とびつきあきれすけんがため）	→→→●	20	膝十字固or回転アキレス腱固に移行可

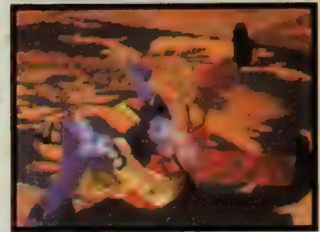
掌握 → 立逆脇固 → 裏門鷹羽絞 ／ 捨逆脇固
掌握 → 首刈十字固
掌握 → 腕拉腹固 → 首捻顔固

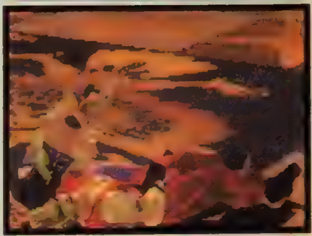
居反肘落し → 居反肘落し脇固

▲前作でもおなじみの掌握からの関節技。これは裏門鷹羽絞。合計60ダメージになるのだ

▲「2」には新しい技も入った。この腕拉腹固が決まると、2回ダメージを与えられる

▲さらに首捻顔固に移行することが可能。ここまで決まれば80ダメージ。これは狙うしか



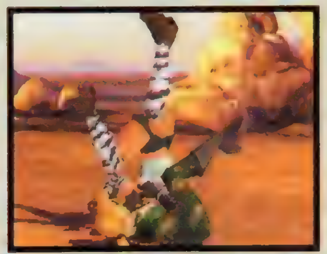


この技は、普通の投げ技である居反からの連続攻撃だ。居反➡肘落し➡脇固という３種類の技を出していく。コマンド的には居反と肘落しがセットになっているので、大きく２つに分けられる。とはいえ、わざわざコマンドを２つに分けて覚えることもない。居反から脇固まで続けて入力しても技は出てくれるからだ。

最初に居反を入れる関係で、掌握などに比べて間合いが狭くなっている点には注意しよう。

蟹挟み → アキレス腱固 → 膝十字固 ／ 回転アキレス腱固
蟹挟み → 前転腕十字固
飛びつきアキレス腱固 → 膝十字固 ／ 回転アキレス腱固

◀掌握の逆版である蟹挟みからも、さまざまな技を出せる。これはアキレス腱固



▶前転腕十字固。合計50ダメージにしかならないので、この技を狙う機会は少ないかも。

▲膝十字固。威力は回転アキレス腱固にあるが、コマンドの入れやすさではこちらが上だ

▲回転アキレス腱固。ここまで決まれば80ダメージ。投げ抜けされないので狙いめだ

▲この飛びつきアキレス腱固からも技がつながるぞ。ただし膝十字固等の威力は落ちる。

TEKKEN

キング

キングにも投げ技系の連続コンボが用意された。コンボの始動技となるスタンディングアキレスホールドとリバースアームクラッチスラムは、どちらも入力が今までになかったものなので、よく練習しよう。これらの技には、左の写真のようにしゃがみダッシュのモーションが入る。そのため、遠目から狙っても相手をつかまえてくれることが多いのだ。

◀ニーナの掌握と同じように しゃがみダッシュするのだ

技名	コマンド	攻撃力	投げ抜け＆ダメージ
フィギアフォーレッグロック	接近して◆	30	で逆4の字、ダメージ28
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に	30	
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に 、、、	45	
スタンディングアキレスホールド①	接近して➡◆	30	
インディアンデスロック②	①中に、、、	30	で抜け、ダメージ10
ロメロスペシャル	②中に、、、、	50	
S.T.F	①中に、、、、	35	で抜け、ダメージ10
スコーピオンデスロック	①中に、、、	35	で抜け、ダメージ10
リバースアームクラッチスラム③	接近して➡◆	25	
リバースアームクラッチスラム④	接近して➡◆	25	
バックドロップ⑤	③or④中に、、	18	③は 、④は で抜け
ジャーマンスープレックス⑥	⑤中に、	15	③は 、④は で抜け
パワーボム⑦	⑥中に、、	25	
ジャイアントスイング	⑦中に、、、	30	③は 、④は で抜け

スタンディングアキレスホールド → インディアンデスロック → ロメロスペシャル
スタンディングアキレスホールド → S.T.F
スタンディングアキレスホールド → スコーピオンデスロック

▼「つり天井」ことロメロスペシャル。インディアンデスロックに入ったら、すぐにコマンドを入れよう

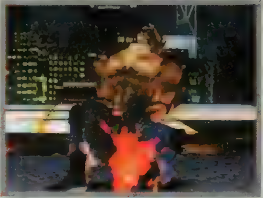
ジャガードライバー → アーチロックフェイスバスター
ジャガードライバー → ボストンクラブ

◀S.T.F、スタンディングアキレスを入れたら、続けて何度もコマンドを入れちゃって構わないぞ

◀スコーピオンデスロックとはサソリ固めのこと。コマンドの入力タイミングはS.T.Fとまったく同じ

▶ジャガードライバー→ボストンクラブを出したい場合、ここまで待ってからコマンドを入れ始めること

▶ジャガードライバー→計算に入れると、70もの威力になるボストンクラブ。投げ抜け不可な点もうれしい。



リバースアームクラッチスラム　バックドロップ　ジャーマンスープレックス　パワーボム　ジャイアントスイング

▲この技（いわゆる逆一本背負い）からスタート。レバー操作を正確にしないと通常投げが出るぞ。

▲すぐにバックドロップのコマンドを入力する。2回連続で入れておけば出る確率もアップする。

▲続いてジャーマンのコマンドを入れる。前の技のグラフィックが出たらすぐ入力しよう。

▲キングがジャーマンを出すために体を入れ替えたら（バック転するような動きを見せた直後に）パワーボムのコマンドを入れよう。コマンド内容は簡単なので、あわてず、正確に入れること。

▲ジャイアントスイングコマンドはパワーボムで持ち上げようとする時に。慣れれば1回の入力で確実に出せるようになるぞ。ここまでの5つの投げ技をセットで「ワンダフルメキシカンコンボ」と呼ぶ。

特定の技が投げ抜け可能!

上のリストを見てもらえばわかるように、特定の投げ技は投げ抜けすることができる。投げ抜けをするには、技をかけられた時に隣り合った2つのボタンを同時押しすればＯＫだ。ただし、技ごとに返し方が決まっているので、異なったコマンドを入れても投げ抜けはできない。すべての技に対応するコマンドを覚えるのは実質的に無理なので、特定の状況下で使える投げ抜けコマンドを中心に覚えるようにしよう。例えばニーナの掌握を決められた時。投げ抜け可能な技のうち、もっとも使用頻度が高いのは立逆腕固。つまりここで左パンチ＆左キックを同時に連打するのだ。何か技を決められたら、何もしないより片っ端からボタンを2つずつ押した方がいいぞ。

▼タックルは右パンチ＋右キック同時押しで投げ抜けできる。覚えよう

▼キングのフィギアフォーレッグロックを投げ抜けすると、技を返すぞ

全10キャラ これが新しくなった 10連コンボコマンド！

PS版『鉄拳』に出ていたキャラの10連コンボは、そっくり残っている。さらに『2』ではそれ以外のバリエーションも登場したのだ（表を見てもらえばわかるように、旧10連と新10連とが絡み合う複雑な構成になっているので注意！）。キャラ差はあるものの、3～6パターンのつなぎ方が用意されているぞ！

HEIHACHI 平八

入力	●	●	●	●	☆●	●	☆●	●	●	●
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力	●	●	☆●	●	●	☆●	●	●	☆●	●
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力										●
攻撃種類										中
攻撃力										30
入力							●	●	●	●
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

JACK-2 ジャック2

入力	●	●	●	☆●	●	●	●	●	☆●	●
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
入力	●	●	☆●	●	●	☆●			☆●	●
攻撃種類	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

PAUL ポール

入力	●	●	●	☆●	●	●	●	☆●	●	●
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力				☆●	☆●	●	●	☆●	●	●
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
入力					☆●					
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

NINA ニーナ

入力									●	●
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25
入力	●	●	☆●	☆●	☆●	☆●	●	●	●	●
攻撃種類	上	上	上	上	下	上	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30
入力	●	●			●	●	●	●	●	●
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

YOSHIMITSU 吉光

入力					●	●	●	☆●	●	●
攻撃種類					中	中	中	中	不	不
攻撃力					3	3	3	7	8	30
入力	●	●	●	☆●	☆●	☆●	●	●	●	●
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	下	不	不	不
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力	●	☆●	☆●	●	●			☆●		
攻撃種類	上	上	中	上	不			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

LAW ロウ

入力	●	●	●	☆●	●	●	●	●	●	●
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
入力		●	●	☆●	●	●	●	☆●	●	●
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38
入力								☆●		
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

KING キング

入力										●
攻撃種類										中
攻撃力										23
入力	●	●	●	●	●	☆●	●	●	☆●	●
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力					●	☆●	●	●	☆●	●
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

MICHELLE ミシェール

入力	●	●	●	☆●	●	●	☆●	●	☆●	●
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力							☆●	●	☆●	●
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30
入力								●	☆●	●
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

LEI レイ

入力									☆●	●
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35
入力	●	●	☆●	●	●	●	☆●	●	☆●	●
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30
入力					●	☆●	●	●	●	
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

JUN ジュン

入力	●	●	●	●	●	☆●	●	☆●	●	●
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25
入力				☆●						
攻撃種類				中						
攻撃力				10						
入力						☆●	●	●	●	●
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	6	21	24

※上＝上段攻撃、中＝中段攻撃、下＝下段攻撃、不＝ガード不能、☆の部分にスキができるので反撃可能。

PlayStation

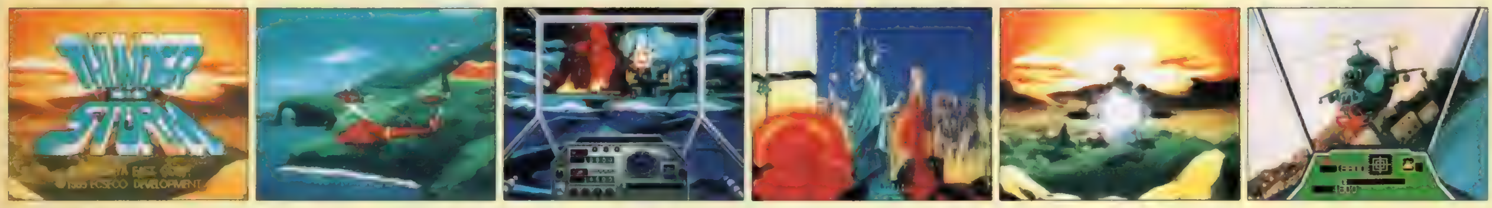
SEGA SATURN

名作LDゲーム完全復刻!! コレクション仕様の2枚組!!

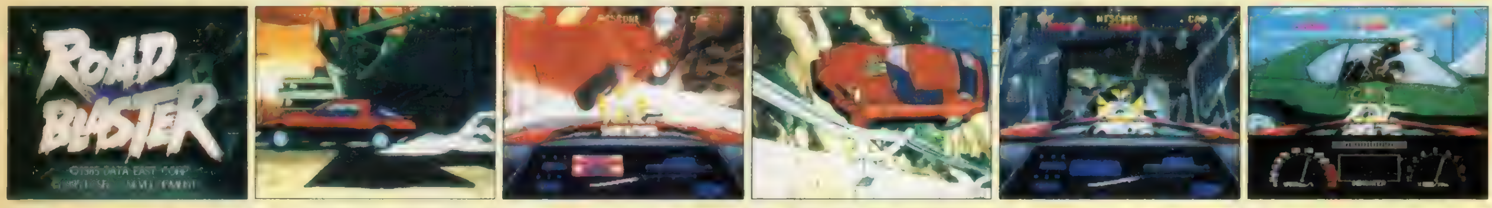
Interactive Movie Action

"Thunder Storm & Road Blaster"

●2つのゲームモード：アーケード版の仕様を忠実に再現したアーケードモードとプレイステーションとサターンそれぞれ独自のアレンジ、パワーアップを施したオリジナルモードの2つのゲームモードを搭載！●コレクション仕様の2枚組：サンダーストームとロードブラスターを各1枚のCD-ROMに収録した2枚組で発売！



●サンダーストーム（1984年 データイースト作品）：武装テロリスト集団を壊滅すべく出撃した最新鋭攻撃ヘリLX-3。全編フルアニメーションによるゲーム画面での迫真の空中戦！迫力のアニメーション映像とスリリングなシューティングの融合が産み出すインタラクティブムービーシューティング！



●ロードブラスター（1985年 データイースト作品）：モンスターカーを駆り、妻の仇、凶悪な暴走族に復讐の戦いを挑む男。ドライバー視点のゲーム画面は すべてをフルアニメーションで構成。次々とカットインするビジュアルが緊張感を盛り上げる！息をもつかせぬカーアクションの魅力をインタラクティブムービーアクションで！

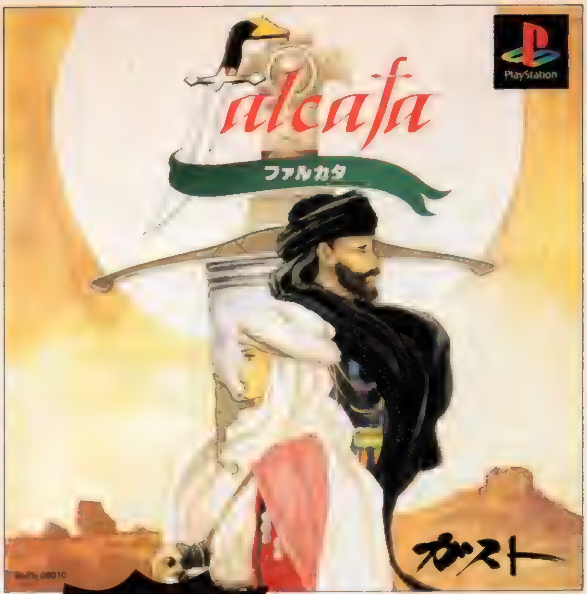
●「サンダーストーム＆ロードブラスター発売記念キャンペーン」開催!! 本ソフトをお買い上げの方の中から、抽選で毎週1,000名様、4週連続総計で4,000名様に、1984年～85年当時のアーケード版の貴重な開発資料をもりこんだ「特製メモリアルブックレット」をプレゼント!!くわしくは本ソフト封入のアンケートハガキをご覧下さい。

株式会社エクゼコ・デベロップメント 〒104 東京都中央区銀座5-10-5 サエグサ第一ビル ●ユーザーサポート03(5568)2878(月～金)13:00～17:00 ©1984,1985 DATA EAST CORP. ©1995 ECSECO DEVELOPMENT.
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ECSECO

サンダーストーム＆ロードブラスター

10月下旬プレイステーション版・セガサターン版同時発売!! CD-ROM2枚組 標準価格6,800円（税別）



誰より（かんがえた）も戦略人（ヒーロー）だけ主役になれる

ファルカタ ～アストラン・パードマの紋章～

すでに絶賛発売中の戦略シミュレーションゲーム。簡単な操作方法で初心者でもすぐにプレイできちゃうのが魅力！　だけど何と言っても最大の特徴は、すべてのパーティーが自分の思考を持って同時進行で冒険しているということ。だから、協力や裏切りなどあらゆる駆け引きが攻略ポイントになってくるのだ。

シミュレーション
■好評発売中
■標準価格　¥6,800（税抜）
●メモリーカード：4ブロック
●プレー人数：1～4人

Illustration：Hitoshi Yoneda

STORY

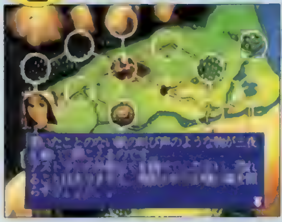
太古の戦いで敗れた漆黒の神ミクトランテクトリが、死者の国から甦り、再び太陽の覇権をめぐって太陽と穀物の神アストランテクトリに戦いを挑む。それは天が一巡するという天変の年。今年がその年。アストランとミクトランが戦う年……

しょっぱなから**難関続出！**とお嘆きの皆さまへ

第1章の攻略ポイントを特別公開！しちゃうよっ!!

「操作はスゴイ簡単なのに、謎解きが**ムジュカシイ～!!**」というおハガキをけっこう頂く。他のパーティーとの交渉や駆け引きで、敵味方がコロコロと入れ替わるから、けっこう面食らっちゃうのかな。そこで、今回は特別に信頼できる筋からの情報を公開することにしたのだ！

POINT 1 まずは外壁近くを探せ！

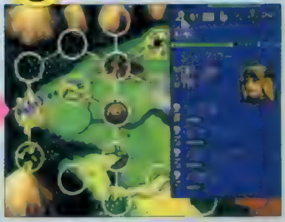


オープニングの終わり頃、司祭からのこんなメッセージが。よし、「探す」コマンドであたりを徹底的に探ろう！

POINT 2 ミクトラン軍の野営の後か!?

外壁をくまなく探すと、たき火の痕跡を見つけた。予言どおり、ミクトランの軍勢が現れたのかもしれない。

POINT 3 ミクトランが現れた！

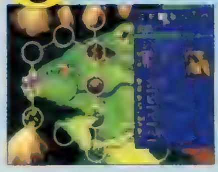


いくつかの痕跡を残していたミクトラン軍が、ついに姿を現した。

POINT 4 司祭のメッセージに注目だ！

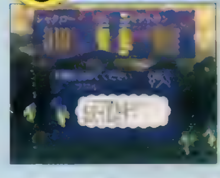
司祭は貢ぎ物を差し出して彼らをなだめた方がいいと言う。ここはやっぱり友好関係を作っておくべきかも。手持ちの財産でミクトランから友好の証をフガフガ（開発者に口を塞がれてしまった）。

POINT 5 青いポイントは敵の印



ポイントの淵が青色に変わるとそれは敵の印。どうやらミクトラン軍が村を焼き討ちにしたらしい。あんなに貢いでやったのに…！

POINT 6 戦いの火蓋は切られた！

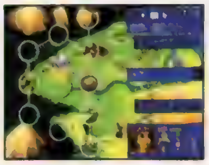


ここまできたら全面対決するしかない。援軍を頼んでミクトラン軍を一気に潰してしまおう。

★★いろんなコマンドを★★ 試してみよ～！

★交渉「誘う」

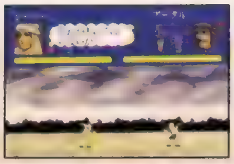
メンバーが足りなかったり欲しいキャラがいるならこのコマンド。相手に合わせて誰を交渉に行かせるか、どのくらい銀を積むかもよく考えてね。



★計略「虚言」

他パーティーの士気を下げたいならこのコマンド。あることないこと言って、相手リーダーへの忠誠心をダウンさせてしまうのだ。

★計略「試合」



他パーティーのキャラとリボンを賭けての試合に挑もう。勝てばステータスアップにつながるぞ。逆に相手から申し込まれることもある。

開発スタッフ募集！

★募集職種

①プログラマー（C言語のできる方）
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

★待遇

当社規定により優遇（とくに経験者）。昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

★応募方法

希望職種を明記した履歴書（写真貼付）、職務経歴書（②～④の場合は作品見本も※）を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してくださいね。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：②…A4サイズのイラスト2点以上。③…デモテープ2曲以上（曲の説明、使用機種明記）。あなたの音楽経歴書。④…オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙）。それぞれ作品には名前を明記してください。

株式会社ガスト
〒380　長野市南石堂町1293　TEL.0262-24-7300

©GUST CO.,LTD. 1995
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PS" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

NOW ON SALE

BOXER'S ROAD

3D POLYGON BOXING GAME

様々な拳の語らいが, 熱き心を震わせる！

プロテストから引退までのボクサー人生をプレイヤー自身が描く。
今までにない自由度の高い攻防が、あなたの格闘センスを研ぎすます!
メモリーカードを使えば友達の育てた選手との対戦も可能！

株式会社ニュー
〒277 千葉県柏市柏3-11-27-606 TEL.0471-60-1131
※画面は開発中のものです©1995 NEW Corp.

3Dポリゴンボクシングゲーム"ボクサーズロード"好評発売中！標準価格5,800円（税抜）

PlayStation
"PlayStation"ロゴマークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
宝魔ハンター
LIME ライム
Special Collection Vol.2
魔界の美少女ライムのたのしい妖怪退治、第2弾!!
プールで、コミケで、ファミレスで、またまた大活躍！
OP&EDソング、パロディCM、次回予告などついてTVアニメ感覚パワーアップ
好きなシーンがすぐに見られる便利なチャプター機能付き
絶賛発売中
デジタル・アニメーション
標準価格：4,900円（税抜）
キャスト
ライム…玉川紗己子
バース…山口勝平
みづき…白鳥由里
ドール…かないみか
キャラクターデザイン&作画監督
中嶋敦子（『うる星やつら』『らんま1/2』）
第5話
純情妖怪おくてばす出没！
なんと、みづきちゃんに
恋をしてしまった!?
第6話
異様な熱気に包まれる
コミケ会場に
あちこちから悲鳴が！
第7話 新作オリジナルストーリー
少女のようにかれんで
繊細な妖怪ドールを
待ち受けていた運命とは？
第8話
プールに遊びに来ていた
ライムたちに
突然、睡魔が襲った！
ASMIK
株式会社アスミック　ソフトウェア事業部
〒162　東京都新宿区揚場町1-21　PHONE：03-3235-5992　FAX：03-3235-6498　テレホン情報：03-3235-5902
© 1995 SILENCE / 1995 XING / 1995 ASMIK

ゲームクリエーション'95
開催

GAME CREATION'95

ゲームのすべてがココにある。

ゲーム業界の未来を支えていく君たちが、
見逃すことのできない「ゲーム・クリエーティブ」のすべてを凝縮！
ゲーム創造のプロセスを、楽しみながら体験しよう。

イベント内容

ゲーム・クリエーティブの発展を、パネルと映像で紹介。

<展示コーナー>
- ゲーム進化論〜インベーダーゲームからCD-ROMの時代へ
- これからのゲーム・クリエーティブ　他多数

ゲーム最先端のさらに先を、見て・ふれて・実体験。

<出展コーナー>
- ゲーム機器メーカー各社による人気ゲーム機の体験
- ゲームソフトメーカー各社による最新ゲームソフトの体験
- ゲーム業界就職ガイダンス　他多数

人気ゲストと楽しむ、ゲーム・クリエーティブの世界。

<ステージ>
- ゲーム雑誌・ゲーム業界関係者によるトークショー
- ゲーマーズアイドル・声優によるコンサート
（出演／中嶋美智代・Melody・水野あおい・矢部美穂・村田和美）
- TBSラジオ番組公開録音
- ラジオ大阪「國府田マリ子のGame Museum」番組イベント　他多数

OSAKA

10月7日(土) 8日(日) 10:00〜18:00
会場／コークステップホール
（心斎橋アメリカ村 BIG STEP 4・5階）

TOKYO

10月28日(土) 29日(日) 10:00〜18:00
会場／大森ベルポート アトリウム
（JR京浜東北線・大森駅前 大森ベルポート1階）

入場料　無料

後　援／TBS・ラジオ大阪
協　賛／「電撃シリーズ」メディアワークス
協　力／株式会社エス・エヌ・ケイ
株式会社セガ・エンタープライゼス
松下電器産業株式会社

※イベント内容は、変更される場合があります。
※東京会場と大阪会場では、イベントの内容が一部異なります。

主　催

TCA 学校法人 東京コミュニケーションアート専門学校
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9　Phone:03-3688-6501

OSM 学校法人 コミュニケーションアート 大阪スクールオブミュージック専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22　Phone:06-536-7161

OCA 学校法人 コミュニケーションアート 大阪コミュニケーションアート専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22　Phone:06-536-7181

「ゲームクリエーション'95」に関するお問い合わせ先　ゲームクリエーション'95事務局 TEL.03-3358-6758

1995 NOVEMBER

PART-1

電撃Soft Station

ソフトステーション

攻略だったらおまかせ！ 電撃ソフトステーションのおかげで、
謎が解けたっ！ っていう感激のお手紙をいただく今日このごろ。
今回もシャッキリ、スッキリ、サッパリィ！ いってみましょう！

- ゼロ・ディバイド
- 出たなツインビーヤッホー！
- プライムゴールＥＸ
- ボクサーズロード
- 闘魂列伝
- アクアノートの休日
- 海底大戦争
- くるりんＰＡ！
- メタルジャケット
- サンダーストーム＆ロードブラスター

CHARACTERS:© ZOOM C.G.ART：Bakuhaturo-IKEDA

ZERO DIVIDE

まるごと大紹介! ウラ技&攻略集

隠されていたウラ技、オマケ技を大公開!!

隠れキャラの使用法からあっと驚くオマケ技まで、
究極の8大ウラ技をまるごと大紹介!!
さらに今回はこれらのウラワザを完成させるために最低限必要な
戦闘テクニックなども完全フォローしていくぞ。
コレを読んでライバルたちに一歩も二歩も差をつけるのだ。

ゼロ・ディバイド

PART 1 ボディカラーを変える

難易度レベル、使用キャラ、コンティニューの有無に関わらず、ボスのズールを倒す。これでボディカラーを変えることができるようになる。カラーチェンジの方法は、キャラ選択画面でセレクトボタンを押しながらL1/L2/R1/R2/○/×/△/□ボタンのどれかを押してキャラを決定するだけだ。さらに2P側のボディでもカラーを変えることが可能！ 全16パターンが用意されているのだ。

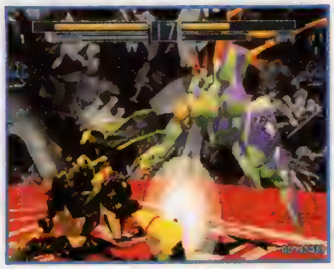
▼キャラ選択画面でセレクトボタンを押しながらキャラを決定！ 対COM、対人戦で自由にボディカラーを変えて楽しんじゃおう

PART 2 ボディの形状を変える

同じキャラを選んだ場合でも1P側と2P側ではまったく違うボディの形状、そしてカラーリングをしていることに気付いたかな？ そう、このゲームではそれぞれまったく違うものが用意されているのだ。1P側で2P側のボディ（逆も可能）を選択したいときは、キャラ選択画面で方向キーの上を押しながらキャラを決定する。このとき、セレクトボタンも押しながら決定すれば、2P側のボディでカラーを8パターンの中から選択することができるのだ。今回は隠れキャラのイクストルとネコのボディ、そしてカラーも紹介しているので、攻略ページを参考にしてね。自分専用のボディとカラーで闘うベシ！

PART 3 ボスキャラ"ZULU"を使う

▼最初の8体のキャラと同様、対COM、対人戦で自由に使えるようになるのだ



コンティニューした場合のラスボス、ズールをマイキャラとして使うことができるぞ。その方法は最初から選べる8体のキャラすべてでクリア（コンティニューしてもいいからズールを倒す）するのだ。これでキャラ選択画面にズールが加わり、対COM、対人戦で自由に使うことができるぞ。すべてのキャラでクリアするのはちょっと苦労するけど、何度もコンティニューしてチャレンジだ。ズールが使えるようになったデータは必ずセーブしておこう。

PART 4 ボスキャラ"XTAL"を使う

◀▲対COM戦でイクストルと戦った人ならわかると思うけど、とにかくメチャ強い！ 特に投げ技が強力で、一撃で体力の約半分を奪い取るほどだ。コイツをマイキャラとして使えるのはけっこう快感だぞ

ノーコンティニューの場合のみに出現する最強のラストボス、イクストルもマイキャラとして使うことができるぞ。やり方は、使用キャラはどれでもOK。難易度をノーマルかハードに設定し、ノーコンティニューで突き進んでラストボス、イクストルを倒す。これでキャラ選択画面に、新たにイクストルが加わるのだ。

Zero Divide
ゼロ・ディバイド

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／ズーム
●発売日／発売中●¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

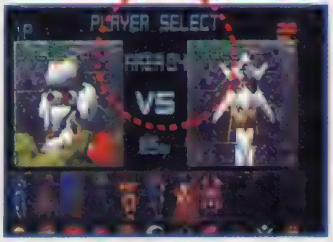
 ©ZOOM

PART 5 2P対戦時にステージを変える

2P対戦時のみ、バトルステージを自由に変えることができるようになるウラワザだ。このやり方は2通りあるぞ。ひとつはズールとイクストルがマイキャラとして使用可能になっているデータを使い、ベストラップで5秒台をだす。もうひとつは総合プレイ時間が30時間を越える。このふたつのうち、どちらか一方の条件を満たすと2P対戦時のキャラ選択画面にステージ番号が表示されるのだ。選べるステージは00〜09の全10ステージ。方向キーの上を押して数字を変えればステージを変えることができるぞ。番号とステージの対応表を下に掲載したので、ぜひ参考にしてほしい。

▼ベストラップはオプション画面の左下に表示されるぞ。敵をリンクから落とせば5秒台も不可能ではない。

5秒台



▲キャラの顔と顔の間に数字が表示されるぞ お気に入りのステージを選んで対戦だ

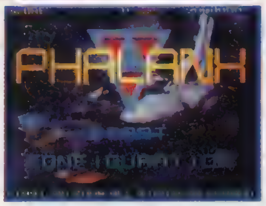
ステージ番号対応表

00	TAU	05	DRACO
01	NEREID	06	EOS
02	ZERO	07	WILD3
03	IO	08	ZULU
04	CYGNUS	09	XTAL·NECO

PART 6 隠れゲーム『ファランクス』が遊べる

元祖パソコン版からSFCにも移植されたSTG『ファランクス』が、なんとこの『ZERO DIVIDE』の中に隠されていたのだ。さっそくプレイ方法だけど、これが超簡単。2P側のコントローラのスタートボタンと、セレクトボタンを押しっぱなしにしてゲームを起動させるだけなのだ。これで『ファランクス』のタイトル画面になり、自由にプレイすることができるぞ。全3ステージの攻略法はP105で紹介しているので、そっちも絶対にチェックしておこうぜ。

▲とてもオマケのゲームとは思えない完成度 ぜひ1度はチャレンジしてみよう



▶CDをセットしたらこの画面になるまで2P側のスタートとセレクトを押し続けるのだ。

▼無敵技が成功すると下の写真のように画面全体が赤くなるぞ。かなりズルイ技なので1度は自力でプレイしてね

●自機が無敵になる

◎ボタンを押してコンフィグに入る。そのまま◎ボタンを押したまま、SPEEDにカーソルを合わせ◪、L2、R2、△ボタンを同時に押す。画面が赤くなれば成功だ。

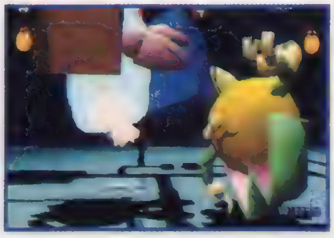
●面セレクト

コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ◪と△ボタンを押しながら◎ボタンを押す。これで全3ステージを自由にセレクトしてプレイすることができるのだ。

PART 7 隠れキャラ"NECO"が使える

ウラワザでしか出現しない真の隠れキャラ、ネコもマイキャラとして使えちゃうのだ。やり方は、ズールとイクストルを使ってそれぞれ対COMモードで勝ち進み、最後に待ち受けるズールを倒す。コンティニューは何度でもOKだぞ。これでキャラ選択画面に11体目のキャラ、ネコが加わるのだ。愛嬌たっぷりのこのキャラは1度使ったらやめられない！

▼表情がとっても豊かなネコ 技を繰り出すたびに、対戦相手も爆笑！



●"NECO"出現(その1)

1Pモード時に総プレイ時間が24時間を越えていると なんと1／256の確率でどこかのキャラと入れ替わってネコが出現するのだ。ぜひ試してみよう。

●"NECO"出現(その2)

イクストル使用可能データを使い、対COMのイクストル戦直前の画面でL、Rボタン4つを押しながら決定！

◀ネコ対ネコの戦いをセーブするのかへスト ホースをかけて接近していくと…

いたっ！

▶ホディを破壊されていないと出現しないので注意！

●なんと"NECO"の中に"NECO"が…

まず2P対戦時のネコの闘いをリプレイ機能を使ってセーブ。次にリプレイ時のカメラをフリーに設定して闘いをリプレイ！ ネコが吹っ飛ばされたときにポーズをかけ、ポリゴンが壊れるまで接近すると、なんとネコの中にネコを発見！

▲キミだけにこっそり紹介！ これが200時間達成記念のイベントだ。

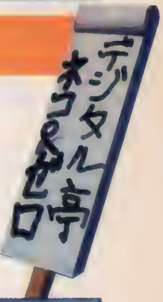
オマケ①
200時間を達成すると…

総プレイ時間が200時間を突破したら、タイトル画面でオプションを選択。すると、200時間達成記念の絵が見られるぞ。1日1時間プレイして200日！ けっこう長い道のりだぜ。

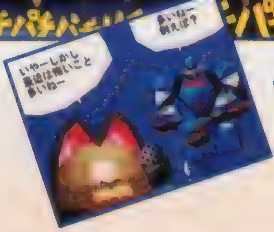
オマケ②
ウォッチモード

すべてのL、Rボタンと方向キーの下を押しながら、スタートボタンを押してVSプレイモードに入る。キャラを決定してスタートすると、COM対COMの闘いが見られる。

PART 8 デジタルネコマンガを見る



とにかくコレは超必見！ このゲームを買った人すべてに見てもらいたいシロモノだ。やり方は、まずイージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリアする。そしてタイトル画面になったら、2P側のコントローラで4つのL、Rボタンとセレクトボタンを押しながらスタートボタン押してオプションに入るのだ。これで大爆笑のネコマンガが見れるぞ。マンガの続きはキミ自身で確かめてみてね。

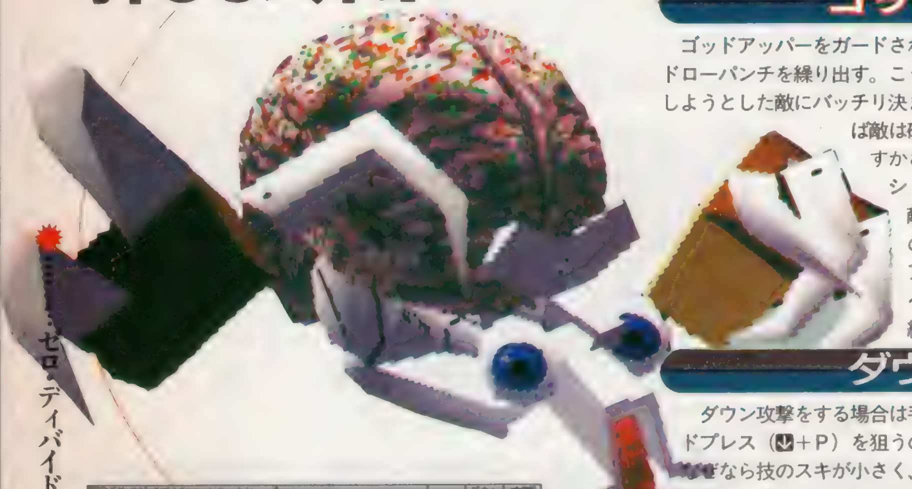


この結末は…!?
乞うご期待!!

XTAL

イクストル　非人間型ユニット

間合いをつかんで押しまくれ!



技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ゴッドサンド	→→P	45	150	中段
ゴッドスカイハイ	↓↓↑+P	40	210	上段
ゴッドローパンチ	↘+P	30	210	下段
ゴッドアッパー	→+P	35	160	中段
ゴッドローリングパンチ	↓+P	40	180	上段
ゴッドWスピンパンチ	←←↘P	45	350	下段
ゴッドダッシュパンチ	ダッシュ中にP	50	150	上段
ゴッドアクシスチェンジャー	↗+G	―	―	―
サイコ!	G+P	80	300	―
ゴッドプレス	↓+P	20	100	―
ゴッドタイプ(小)	↑+P	30	150	―
ゴッドタイプ(大)	↑+P	40	150	―

少し離れてゴッドアッパーで攻撃

対COM戦はほとんどこのゴッドアッパーだけで勝てると言ってもいいくらい超強力！　コマンドも簡単なので終始この技で押していこう。ただしあまり接近して繰り出すと敵にガードされて反撃を受けることがある。少し離れた間合いから繰り出すのがベストだ。この技が決まり敵が空中に浮いたらコンボ技につないでいこう。

▼[illegible]では敵は[illegible]ばせない。でも、カウンターで決まれば…

▲敵は思いっきり空中にふっ飛ぶぞ。この後にコンボ技などを繰り出せばすべてヒットするのだ

ゴッドローパンチも活用

ゴッドアッパーをガードされた場合は、すぐにゴッドローパンチを繰り出す。こうするとガード後に反撃しようとした敵にバッチリ決まるぞ。この技が決まれば敵は確実にダウンするので、すかさずダウン攻撃を狙うベシ！　技を出すのが遅いと敵の反撃をモロにくらうので、そこだけは注意。アッパーからローパンチへと素早く出せるように練習しておこう。

▲ローパンチは攻撃間合いが狭いので単発で出すのは危険。必ずアッパーなど、技の後に繰り出せ

ダウン攻撃は2回狙え

ダウン攻撃をする場合は手堅くゴッドプレス（↓+P）を狙うのがベスト。なぜなら技のスキが小さく、それに2回決められることもあるからだ。超強力な投げ技のサイコ！やローパンチで敵をダウンさせたら、まず1発！　そして続けざまに2発目を狙うのだ。敵の状態にもよるが、かなりの確率で2発目も決まるぞ。

▶1発目を出した後すぐにキーから一瞬だけ手を離す。そしてイクストルの体勢が完全に戻ったのを見てから2発目を入力。しゃがみ状態からはダウン攻撃は出せないので注意だ

ついに動き始めた最強のプログラム。巨大な頭脳に隠されたパワーが今スパークする。コイツは誰にも止められない…。

C O M B I N A T I O N

●コンビネーション

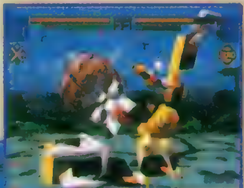
上段、中段、下段と攻撃が分散していて、しかもわかりにくい。敵にとってはガードが困難なものばかりだぜ。

ゴッドダンス

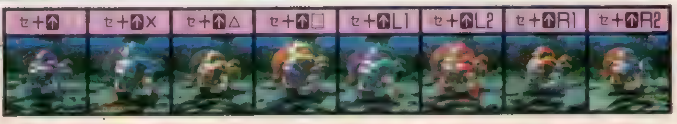
上段、中段、下段と攻撃が分散しているのですっごく決まりやすい。しかも最初の1発目が決まれば5連続で確実にヒット（これだけで敵の体力は約半分になる）するぞ。ゴッドアッパーで敵を空中に浮かせた場合は、このコンボ技を使って攻撃しよう。また対人戦では、とっさにこの技を防御できる達人はかなり少ないハズ。あまり乱発すると友だちをなくすかも…

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
ゴッドスマッシュ	↗+G·P+K	上
ゴッドハンマー	←←↘P·P+K+G	下·中
ゴッドダンス	P·P·→+P·→+P·P+K	上·中·上·上·下

▼この2発目のパンチは中段攻撃なので敵がしゃがんでいても決まる。コレが決まればその後の技も決まるぞ



▲最後まで決まらないと敵はダウンできないのだ
▶敵がダウンしたらダウン攻撃で、ジ・エンド!



NECO

ネコ　非人間型ユニット

強力かつ華麗な投げ技でレッツダンス！

トゥギャザー(投げ技)が超強力

P＋Gという簡単なコマンドの投げ技ながら、その破壊力はバツグン！　クルクル～と回る見た目の華やかさとは裏腹に、この1発で敵の体力の約半分を奪い取るのだ。さらにこの技の後、ダウン攻撃（⬇＋K）が確実に決まっちゃうぞ。敵が攻撃を空振りしたときやコンビネーション技をガードしたら、他の打撃技よりもこの投げ技を狙っていこう。

▶敵と一緒にその場でクルクル～と回転！　その後、敵だけが崩れるようにダウンする。見た目はカワイイのにけっこう残酷なネコちゃん

足踏みキックと蹴り上げで先制攻撃だ

背が小さいので敵の上段攻撃はほとんど当たらない！　これがネコの強さの秘密だ。敵の中段、下段攻撃だけ注意して、足踏みキック（⬇＋K）や蹴り上げ（⬉＋K）でバンバン攻撃していこう。また、この2つの技にしゃがみパンチも織りまぜていけばもう恐いものナシ！

▲ネコの攻撃はどれもリーチが短いので、戦いは接近戦がメインになる。蹴り上げ（…実践的なキック）も敵に接近して繰り出そう
◀足踏みキック（おまえの足を踏んで…）からしゃがみパンチ、そして蹴り上げと、攻撃をいろいろ織りまぜてバンバン攻めまくれ

その華麗なる
ダンスを見た者は
生きては戻れない…
鋭いこの俺の視線が
おまえを射抜く！

転がる石のような俺の生き様	➡➡P	26	160	中段
[illegible]	➡＋P	28	160	中段
[illegible]	⬉＋K	25	80	中段
[illegible]	⬅＋K	30	210	上段
[illegible]	⬇＋K	8	40	下段
[illegible]	➡➡K	30	160	上段
一応回し蹴りを放つこの俺	しゃがみから立つ途中にP	23	210	下段
トゥギャザー	G＋P	80	280	―
[illegible]	⬇＋K	10	90	―
[illegible]	⬆＋P	15	80	―
[illegible]回し続ける俺の魂のダイブとこの俺(大)	(⬆)＋P	35	70	―

C O M B I N A T I O N

●コンビネーション

すべてパンチ×3が基本になっているので、簡単に繰り出せるのがウレシイ。敵の状態を見て使い分けていこう。

俺の熱き拳…そしておまえにキックする俺

簡単なコマンドで繰り出せて、しかも上段、中段、下段と攻撃がバランスよく組み込まれている。おまけに技が出るのが早く、移動距離も長い…と、まさに弱点のないコンビネーション技だ。通常技と織りまぜて使っていけば、まずガードされることはないだろう。対人戦はもちろん、対COM戦でもバシバシ活用していこう。

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
俺の熱き拳	P･P･P	上･上･中
俺の熱き拳そしておまえにキックする俺	P･P･P･K	上･上･中･下
俺の熱き拳そしておまえを足蹴にするこの俺	P･P･P･➡➡K	上･上･中･上

▲パンチ×3から技を変更できるのがウレシイ。パンチ連打だけでストップさせてもOKだぞ。バリエーションを考えていこう。

▼離れたところから、この下段キックだけを当てる感じで繰り出すのも効果的。いろいろためしてみよう。

これさえ読めば ノーコンティニュー クリアできる

ネコでプレイしたいけど、隠しボスのイクストルが倒せなくて使えないとお嘆きのあなた! そんな人のために対COMで無敵を誇るシグナスを使って、ノーコンティニュークリアするポイントを大攻略!! これさえ読めばバッチリだ。

10体まとめて、キャラクター別 対COM大攻略

ゼロ・ディバイド

VS タウ コンボで攻めまくる

始めに選んだキャラクター(COM)はガードが甘いから、コンビネーションのザトウシタハヤテ(←+P・↘+K・K)を試合開始からひたすら続けて出しているだけで楽勝。敵がダウンしたら起き上がったところに、またコンビネーションを重ねていこう。早ければ、1ラウンド10~12秒で勝負がつくぞ。タイムを狙う人は、ここで稼いでおこう。

▼シグナス最大の武器が、この中段攻撃のイアイギリ。ここからつながるコンビネーションが闘いの基本パターンだ。

▼リーチが長く、ヒットすると敵をダウンさせることができるニマイシタハヤテ。対戦でも有効な技だから覚えておこう。

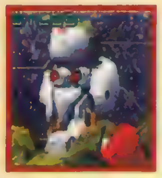
VS イオ ガードを固めて反撃

素早く脚クセの悪いイオに対しては中距離でしゃがんで待ち、プリスキック(前転みたいな技)を誘う。この技は中段攻撃なので、技のモーションが見えたらすぐに立ちガードに切り替える。一度ガードしてしまえば、足を地面につけたときがスキだらけになっているから投げてしまえばいい。狙えるようならコンビネーションで一気にダメージを与えよう。

▼接近戦でチクチクと下段キック攻撃をしてくるイオ。これはガードしても反撃できないから、ヘタに手を出すなよ。

▼イオのプリスキックは、立ちガード! ガード後は反撃のチャンスなので、確実にダメージを与えていこう。

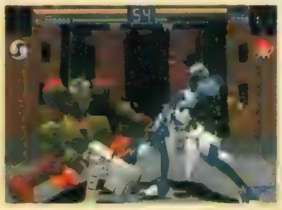
VS ワイルド3 意表をつく一発に注意



2人目のワイルド3になると、タウのようにただ技を出しているだけではなかなか勝てなくなってしまう。そこで、使用するコンビネーションをザトウマワシ(←+P・↘+P)に変え、中距離やや遠めから出していく。リーチが長く間合いが広いから、ガードされても敵の反撃を受ける心配が少ない。間合いを広く取るのがポイントなのだ!

▼ワイルド3のしゃがみキックは、シグナス並みに強い。ちなみに、この後しゃがんでもガードができる。

▼ガードされても反撃を受けるリスクの少ないザトウマワシを使うのがポイント。威力は小さいが確実な技だ。



VS ドラコ スキをついてコンボ

この辺りにくると、こちらの攻撃をガードすると投げに来るようになる。そこで、敵の攻撃を待ってカウンターやスキをついての反撃を狙っていこう。ドラコの場合、シッポによる攻撃をメインにしてくる。この技はシッポの戻りに大きなスキがあり、ガード後に前ダッシュからの投げが決まる。→→・P+Gというコマンド技だと思って出せば決まりやすい。

▼ドラコの2発目のシッポ攻撃をガードしたら、ダッシュ投げ、またはコンビネーションを叩き込もう。

▼後ろを向いたドラコはスキだらけ。すぐにコンビネーションで攻撃しよう。ジッとしていると攻撃がくるから注意!

VS ネレイド 振り向きを狙う

ネレイドは攻撃力の高いコンビネーションを持っているため、ガードを固めて闘わないとアッという間に負けてしまうことになる。特に回転からの下段キックはモーションが素早く、反応しにくい技なので注意しよう。中間距離でしゃがんで待ち、ネレイドが後ろを向いたら一気にコンビネーションを叩き込む。焦ってやたらに技を出さないように。

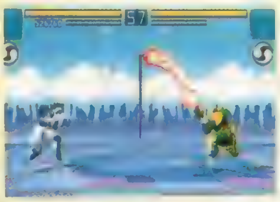
▼ドラコ同様、ネレイドもよく後ろを向くから、このときに攻撃を仕掛ける。バックダメージは通常より大きいのだ。

▼ネレイドは、この間合いでしゃがむことが多いから、そこに中段攻撃から入るコンビネーションを狙っていくのだ

VS シグナス 間合いを広げる

強力な中段と下段攻撃を持つシグナスには、間合いを広げて敵の攻撃の空振りを誘う戦法が有効。敵はよくしゃがみキックを狙ってくるから、しゃがみガードで待って攻撃をすかし（またはガード）、ダッシュ投げやコンビネーションを入れていく。ニマイシタハヤテの2発目のキックをガードした後が最大の攻撃チャンスということを覚えておこう。

▼ラウンドが開始したら、すぐにバックダッシュして間合いを広げる。敵はダッシュで近づいてきて技を空振り…。



▼敵が近づいてきたらしゃがみガードをしてキックをガード。2発目をガードしたら反撃開始だ!!

VS イオス 空振りを誘え

イオスのパターンは、空振りをさそう戦法。距離をおいて立っていると、技が当たらない間合いでシタ・ウラダタミを空振りしてくれる。この後がスキだらけなので、出しやすいコンビネーションで攻撃しよう。ダウン攻撃はジャンプしない技（シグナスの場合⬇＋P）を使い、攻撃を当てたらバックステップで間合いを広げてイオスの起き上がるのを待つのだ。

▼イオスも間合いを開けて待っていると技を空振りするぞ。このモーションを見切れるようになろう。

▼ダウン攻撃を当てたら、一歩下がってイオスが起き上がるのを待とう。半身の状態に技を重ねるのがポイントだ。

VS ゼロ 休まず攻めるのだ

ゼロは接近戦が異様に強いため、なるべく間合いを広げて闘うのがポイント。中距離よりやや広めの間合いで立って待ち、しゃがみキックを誘うのが安全策。ただし、ゼロのキックは見た目よりも間合いが広いので、ガードのタイミングをしっかり覚える必要がある。ガードまたは技をすかした後は他のキャラクター同様、投げやコンビネーションを決めるのだ。

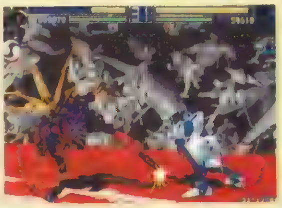
▼対ゼロでは、接近戦は禁物！　強力な中段攻撃をいくつも持っているからだ。間合いを保つことを心がける。

▼ゼロがよく空振りするしゃがみキックこれをやりすごした後に、コンビネーションをお見舞いしてやろう！

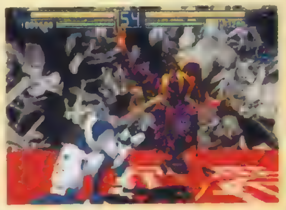
VS ズール 足技に気をつけろ

ゼロに似た技を多く使うズール。毎回異なったパターンで攻めてくるため、気を抜くと負けやすい敵だ。よくしてくる攻撃はシグナスと同じニマイシタハヤテの下段キック。これを誘うためにも間合いを広げて立ちガードで待つ。かなりキックが早いため、ガードするタイミングは身体で覚えるしかない。押されるようならザトウシタハヤテを繰り返し出してみよう。

▼ズールの下段キックはシグナスと同じく強力だ。しかし、ガードさえしてしまえば投げることができるぞ



▼ズールのコンビネーションは当たりづらく、最後のモーションにスキが大きい。ここを狙って攻撃しよう。



VS イクストル 一気に攻める

イクストルの攻撃はどれも威力があり、しかも当たるとふっ飛ぶものが多い。このステージは他のステージに比べてフィールドが狭いため、うかつに技をくらうとアッという間にリングアウトになってしまうから注意。基本的にガードされても安全なザトウマワシで攻めるのがいい。もし負けそうになったら2P側で乱入して、もう一度チャレンジしてみよう。

▼なるべくリング際で闘うのを避けよう。後は地道にコンビネーションを当て、防戦にならないように気をつけること。

▼イクストルに負けてしまうとコンティニューできないため、負けそうになったら2P側で乱入して助けてやろう。

ゼロ・ディバイド

対戦で勝ちたいキミに贈るスペシャルテクニック!!

対戦でなかなか勝てない人に贈るスペシャルテクニック特集!!
コレさえ読んでしまえば、憎いアイツにあっと言わせられる
(…かもしれない)。

実戦で投げる3つのコツ

このゲームは、ハデな打撃系の技がよく目立つ。こういった技のほとんどはモーションが大きかったり、技を空振った後の硬直が長かったりと何らかのリスクがある。そのため、大技ばかり狙っていると始めのうちは勝てるが、対戦相手が慣れてくると技が決まらず勝率が悪くなってしまう。そこで重要なファクターが〝投げる〟という要素。一見地味に思えるが、このゲームの投げ技は敵に全身ダメージを与える重要な攻撃手段なのだ。投げるタイミングを覚えれば、打撃系メインのキャラクターも闘いに幅ができてより対戦が楽しくなるぞ。

空振りを投げる

技を空振りすると戻りのモーション中は無防備になっていて、ダッシュなどで間合いに入り、敵を投げることができるんだ。ここで注意しなければならないのが敵の状態。しゃがんでいる敵に対しては普通の投げ技は決まらない。敵がしゃがんでいるなら中段攻撃だ。

ダウン攻撃をすかして投げる

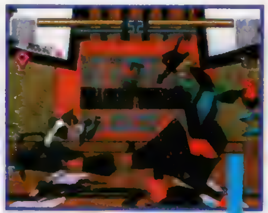
敵のジャンプするダウン攻撃をその場起き上がり(Gボタン連打)でかわしP＋Gを押すと、まだ立っていない敵を投げることができるのだ。吸盤でピタッとくっつくような感じで、おや?と思うかもしれないが、このゲームでは大切な知識。しっかり覚えておこう。

ガードから投げる

攻撃(特にモーションの大きいしゃがみキック系)をガードした後、ダッシュから敵を投げることができる。一方的に押されているときなどは、ガードを固めてそこから投げを狙っていけば闘いの展開も変わるはず。投げまでの時間が短いので、タイミングをつかめ。

中段攻撃のおいしい利用法

中段攻撃の最大のメリットは、攻撃位置が高く見える(技によっても異なるが)のにしゃがみガードができないところ。とっさに技を出すと敵がガード位置を間違えやすく、攻撃をくらってくれる。この中段攻撃を最も有効に使う方法を紹介しよう。パターン1は中間距離で下段攻撃を見せて敵にしゃがみガードを意識させ、しゃがんだ敵目がけて中段攻撃を当てる。このときの中段攻撃は、出の早い技がいい。パターン2は、逆に中段攻撃をメインにして敵を立ちガードの状態にし、そこに下段攻撃またはダッシュ投げを決める。これを組み合わせれば敵を翻弄できるぞ。

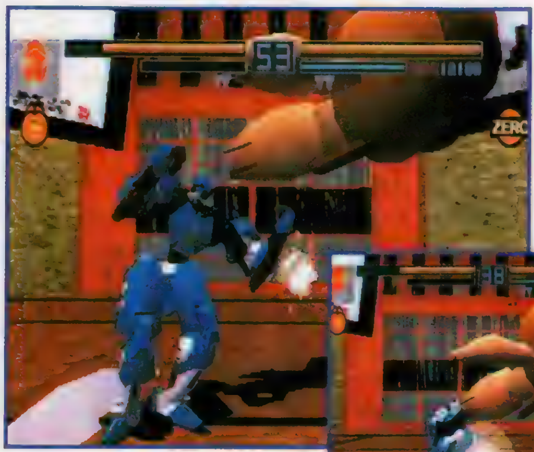


◀下段攻撃を意識させ、敵をしゃがませて中段攻撃へつなげる。ワンパターンにならないように、バリエーションを作ろう

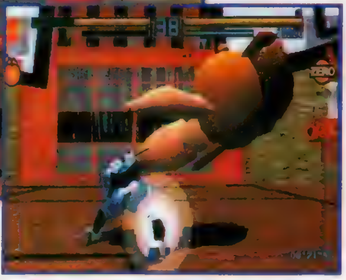
▲中段攻撃で牽制して、敵を立たせたところに下段攻撃を出していく。下段攻撃は、敵がダウンする技がいいぞ。ダウンしたら追い討ちだ。

▶中段攻撃が攻撃の起点になる。ここからの展開を考えなくちゃいけないのだ。一見ズルイと思うが、これも駆け引きのひとつ。

浮かせてからのコンビネーション



◀▼ゼロのクイックボディヒートからエグゼブレイカーへつなげたところ。カウンターで当たると敵が浮きやすい。また、ニーからのコンボ・ボディヒートEXなんてのも可能。タイミングがシビアー



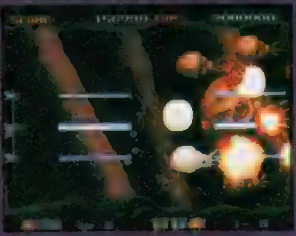
このゲームは、攻撃をくらって空中に浮いたキャラクターにもやられ判定が残っている。これを利用して、浮かせた敵にコンビネーションを入れて大ダメージを与えることができるのだ。ちょうど、お手玉のような感じ。タイミングがかなりシビアだけど、一度浮いた敵に強力なコンビネーションが当たるとカウンターダメージとなり、技が全部決まれば敵の体力をほとんど奪うことができるぞ。また、ステージ中央で浮かせた敵をリングアウトに持っていくことだって夢じゃない。敵を浮かせる技はキャラクターによって異なるが、代表的なのはニーキック。上に突き上げるようなタイプの技ならほとんどOK。後は、1発目のパンチが当たるようにコンビネーションを出すのだ!

おまけゲーム

弾避けがアツい横スクロールSTG

ファランクス

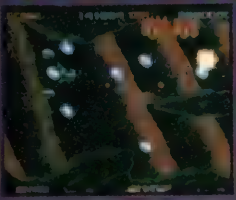
このゲームはズームがパソコンで発売していた横スクロールSTGの移植なのだ。PS版では3面まで収録されていて、難易度が高くなる2周目・3周目も用意されている。その後何周も続くけれど、難易度は3周以降は変化しない。残機があればその場で復活できるが、コンティニューするとステージ頭に戻されるぞ。コンティニューの使用は無制限だからね。



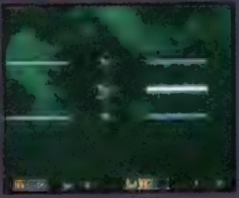
▲ノーミスで進むと一[illegible]も打ち[illegible]

◀ピンチになったボムを[illegible]

[illegible]大[illegible]で、[illegible]



▲ホーミング系の武器は便利そうに見えるけれど、威力がない、あまり使いものにならないぞ。



▲レーザー系の武器は地形でも貫通し、敵への的確なダメージを与えやすい。一番のオススメなのだ

得点稼ぎのコツ

▲2面でこのザコを全滅させると、500,000点もボーナスが入る

▲ステージクリアの後には、各種ボーナスが用意されている

点数を稼ぎたい人は、できるだけ多くの敵を破壊するのはもちろん、ボーナス点をチェックしておこう。特にステージをクリアした後のボーナスは得点アップの基本だぞ。ちなみに、STAGE BONUSは1～3面で50,000点、100,000点、150,000点となっていて、何周しても変化はしない。ザコの編隊を全滅させると、それぞれの編隊に合わせた臨時ボーナスが入るけれども、2面の中盤で大量に放たれるザコ編隊のボーナスは大きいぞ。

攻略I 難関をチェック

MISSION 1

ミッション1では下の写真のような[illegible]ザコに注意。この敵キャラは画面に残すと厄介なので、すぐに破壊するようにしよう。アイテムキャラが4機連続で現れた後と、鉄球トラップが[illegible]した後の2カ所で登場するぞ。どちらも上・下の順序で計6機が現れるので、覚えておこう。武器はある程度育てたレーザーでないと処理しにくいぞ。

◀[illegible]出現[illegible]

MISSION 2

下の写真の位置、ここでは誰もが一回は死んだ経験があるに違いない。まず、このザコ出現地点の前にはアイテムキャラが3機並んで登場するので覚えておくこと。ザコ襲撃時の避け方もわかりにくいけれど、実は写真のような位置にいれば、全く問題なく避けれる。

◀アイテムが3つ並んで出現したら注意をすること

▶上の写真の直後にザコが急襲！自機がこの位置にいれば問題ないけれど、知らないと即死だ

MISSION 3

このステージで最大の問題になるのは終盤に画面後方から登場するザコ編隊だろう。ここでは、前方の攻撃もしながら後方へのサポートもしてくれるレーザー（最強状態）が絶対のオススメ。また、打ち返し弾は"ザコが画面上に表示される前に"破壊してしまえば、放たれないという法則がある。それを利用して、3周目では徹底した破壊を心掛けよう。

◀[illegible]は[illegible]で[illegible]。ここでもレーザー系の武器が便利

攻略II ボスをチェック

MISSION 1

[illegible]に登場するボスは多方向弾を大量に放ってくる。パーツを破壊する度に攻撃数は少なくなるので、避けるのはそれほど難しくない。ボスの弱点に攻撃を当てにくいけれど、あせってしまいミスをしないようにね。ちなみに、ある程度ダメージを与えた後なら、ボスの後方に回り込んでしまう戦法もある。正攻法だけでは満足できない人は試してみよう。

▼[illegible]

◀各パーツを破壊すると、[illegible]

MISSION 2

ボス攻撃の流れは"①（常に自機を狙った弾を出しつつ）口から多方向弾×4回②左へ突進③十字方向レーザー×22回"を繰り返してくる。基本的にボスの正面にいて、口を攻撃するようにしよう。突進する少し前に、尻尾を振り上げるので接触に注意。2の時は画面右上端でOKだけれども、十字方向レーザー攻撃が終わったらすばやく正面に戻ること

▼[illegible]

MISSION 3

このボスは、第1形態ではリング弾を吐いてきて、このリング弾は破壊すると通常弾に変化する。積極的に攻撃して、できるだけ自機から遠いところから弾を撃たせた方が楽な展開になる。また、第2段階ではザコを次々に吐き出してくる。ここでは、ボス顔面の下方をターゲットにして、ザコは出現と同時に倒すようにすると、楽にクリアできるだろう

▼第1段階では、ボスの口が開いた時が弱点。徹底的に撃ちまくろう。

▲第2段階ではボスの顔全体が弱点に。口から飛び出すザコ[illegible]ようにした方が[illegible]

ZERO DIVIDE
PERFECT COMMAND LIST

このゲームで使用可能な全11ユニットの完全コマンド表。コマンド内の( )は、その方向にキーを入力し続けることを意味している。また、"+"は方向キーとボタンを同時に押すことを意味している。(コマンド入力はすべてキャラが右向きの場合)

XTAL&NECO対応版

ゼロ・ディバイド

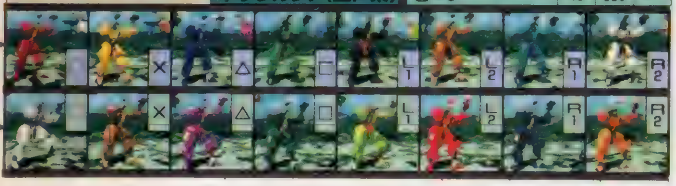
技名 / コマンド / 攻撃力 / ダウンダメージ / 攻撃位置

EOS
●イオス

イオスは下段攻撃に強力な技を持っている。中でも、シタ・ウラダタミはリーチが長く、反撃を受けにくい。また、敵の上段パンチ攻撃を受け止めて攻撃を仕掛けるヤワラガタメは、コンボを狙ってくる敵に有効

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
リキドウ	→→P	14	90	中段
オオゴマ	→→K	23	150	中段
タタミスクイ	↓↘P	10	240	下段
アシズリ	↘+K	18	160	下段
タタミヌイ	→→→P	22	150	中段
タタミクズシ	→→P+K	30	210	上段
ウワ・ウラダタミ	→+P	20	120	上段
ナカ・ウラダタミ	←+P	18	180	中段
シタ・ウラダタミ	↘+P	18	100	下段
ウチナタ	↓→K	32	210	上段
セオイナゲ	G+P	50	280	—
トモエナゲ	←+G+K	23	220	—
スネアライ	→→↘+K	55	280	—
クマゴロシ	敵の背後でG+P	65	280	—
オニゴロシ	しゃがんでいる敵に↓+P+K	40	280	—
アチョー	↓+P	12	90	—
カワラワリ	↑+P	16	80	—
オオガワラワリ	(↑)P	35	70	—
モロテバリ(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
カラテバリ(上)	←G+P	0	20	上段
ヤワラガタメ(上P系)	←+G	45	220	—

1P
2P



DRACO
●ドラコ

ドラコの特徴はリーチの長い技が多く、出るまでのスキが大きいこと。スキをカバーするために中段と下段攻撃をうまく使い分ける必要があるぞ。中段攻撃ではヘッドバット、下段はノーマルのしゃがみパンチがいい。

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ヘッドバット	→+P	20	100	中段
テイルバック	→→K	18	100	上段
ミドルキック	→+K	25	80	中段
ローキック	↘+K	23	120	下段
テイルダイブ	↑+K	39	280	下段
ハイ・ブレイズ	→→P	3・7	20・7	上段
アッパー・ブレイズ	↑+P	3・7	20・7	上段
ロー・ブレイズ	←↘+P	3・7	20・7	下段
モンゴリアンパンチ	←→+P	30	220	上段
ショルダーテイル	←↓→K	35	240	上段
ドラゴン・ニップ	G+P	55	280	—
ハイパーヘッドバット	↘+P	40	280	—
バーベキュー	←→G+P+K	65	280	—
チェーンテイル	↓+K↓↓↓↓			
テイルボム	↓+P+K	54	70	—

ZERO
●ゼロ

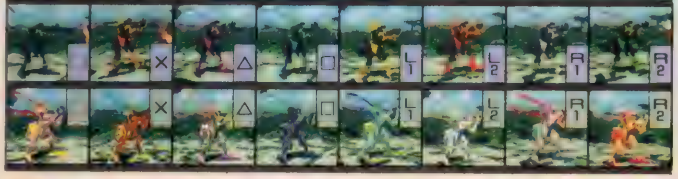
ゼロは豊富な中段攻撃を持っているため、接近戦がかなり強い。しゃがみパンチなどで敵をしゃがませ、間髪入れずに中段技を当てていく。また、敵を浮かせることもできるから、そこからコンビネーションを狙う

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
レッドソバット	→+P+K	30	210	上
レイドニーキック	→+K	20	210	中
ライジングパーム	しゃがみから立ち途中に→+P	25	210	中
トゥーカッター	↖+K	25	220	上
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中
バックキック	しゃがみから立ち途中に←+K	32	190	上
ハンマーキック	←→K	48	280	中
レイドエルボー	→→P	22	150	中
レイドスライスキック	→→K	15	210	下
エグゼブレイカー	↓→P	28	260	中
ワンハンドスルー	G+P	50	280	—
ブレンバスター	←→→G+P	65	280	—
R.N.B	敵の背後でG+P	65	280	—
ヒールプレス	↓+K	10	90	—
ボディプレス	↑+P	15	80	—
メガトンボディプレス	(↑)P	35	70	—

ZULU
●ズール

ズールは多彩な技を持ち、闘いの展開に合わせて技を切り替えていかなければいけない。攻撃の起点になるのが、中段攻撃のズールハンマーショット。これで敵を立たせて、ズールニーブレイカーを当てていく

技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ズールチョップ	→+P	12	80	中段
ズールストマックブレイカー	→→→P	22	150	中段
ズールセンターキック	→+K	20	150	中段
ズールレイドエルボー	→→P	14	150	中段
ズールアンクルブレイカー	→→K	15	210	下段
ズールエグゼブレイカー	↓→P	27	220	中段
ズールリブブレイカー	←+P	15	180	中段
ズールハンマーショット	→→P+K	30	210	中段
ズールリワインドキック	←+K	30	220	上段
ズールハイキック	↓+K	12	120	上段
ズールターンフェイクキック	↗+K	16	140	中段
ズールニーブレイカー	↘+K	12	140	下段
ズールアクシスチェンジャー	↗+G	—	—	—
ズールワンハンドスルー	G+P	55	280	—
ズールブレーンバスター	←→→G+P	65	280	—
Z.R.N.B.	敵の背後でG+P	65	280	—
ズールナックルプレス	[illegible]+P	10	100	—
ズールダイブ(小)	↑+P	15	80	—
ズールダイブ(大)	(↑)+P	35	70	—
ズールガードブレイカー(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
ズールパームブレイカー(上)	←G+P	0	20	上段



NEREID
●ネレイド

ネレイドの中段攻撃、ダーティーアッパーはグイッと前に踏み込みながら繰り出すため、間合いがとんでもなく広い。中距離でしゃがんでいる敵に有効だ。また、下段攻撃ではクールキックがリーチが長く使えるぞ

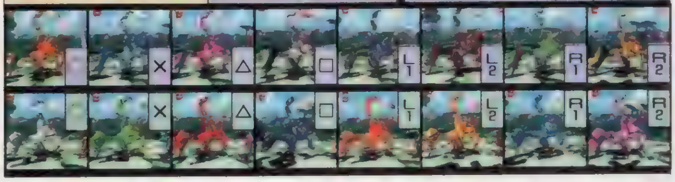
技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ロースタッブ	↘+P	12	80	下段
キラーネイル	→+P	14	100	上段
ドリルキング	→→P	20	150	中段
フールキック	←+K	25	160	上段
ヒールハンマー	↓+K	22	220	上段
ブラッディーチョップ	→+P+K	20	180	上段
バッドスライド	P+K	25	240	下段
ガッデムドリル	→↓P+K	30	220	中段
クールキック	←↘+K	25	220	下段
ダーティーアッパー	しゃがみから立ち途中にP	30	210	中段
ステップナー	敵が背後にいるとき(G)←←	—	—	—
アンフェアーパンチ	←+P	25	160	中段
クレイジードリル	G+P	50	280	—
スーパーバッドスルー	敵の背後でG+P	60	280	—
ドリルプレス	↓+K	10	90	—
ヘルプレス(小)	↑+P	15	80	—
ヘルプレス(大)	(↑)P	35	70	—
ガードクラッシャー(上)	P+K+G	0	40	—

■固有技 ■投げ技 ■ダウン攻撃 ■特殊技

TAU
●タウ

タウは技が少なく、使えるものもあまりない。しかし、全キャラクターの中で最も攻撃力の高い技T.スイングを持っている。これをいかに決めるかがポイントで、投げのタイミングは対戦攻略のページを参考にしてね。

ストレートクロー	→+P	15	90	上段
サイドクロー	↘+P	12	60	中段
テイルアッパー	←↘+K	22	210	下段
フォアフィートキック	→→P	18	160	上段
スライドチョップ	↓↘→+K	38	210	下段
ワンサイドキック	→→K	15	160	中段
バギーロール	→↓←K	45	360	上段
ニードスルー	G+P	55	280	—
T.スイング	←↙↓↘→P+K	80	210	—
フォアフィートプレス	↓+K	10	90	—
スクリュープレス(小)	↑+P	15	80	—
スクリュープレス(大)	(↑)P	35	70	—



CYGNUS
●シグナス

素早い中段攻撃とリーチの長い下段攻撃を持つシグナスは、トップクラスの実力。常に下段攻撃を敵に意識させ、しゃがんだ敵に対して中段攻撃を当てていく。また、中段攻撃からのコンビネーションも強い理由。

イアイギリ	←+P	20	120	中段
イアイツキ	→→P	22	140	中段
シタオオザトウ	↘+P	20	120	下段
シタハヤテ	↘+K	12	140	下段
ナカハヤテ	→+K	10	140	中段
ガンセキ	←←K	38	230	上段
ナガレツキ	ダッシュ中にP	18	150	上段
ジャンプ斬りつけ	↑+P	18	140	中段
ニンポーヤシチ	↗+G	—	—	—
セイバイ	←→P+K	20	220	中段
シンクウギリ	↓←P+K	80	300	上段
ニンポー・トケイマワリ	↓↓↓P+K	10	40	上段
ニンポー・オオカナヅチ	G+P	50	280	—
ニンポー・タルオトシ	敵の背後でG+P	55	280	—
ジョウブツ	↓+P	9	90	—
ハヤニエ(小)	↑+P	15	80	—
ハヤニエ(大)	(↑)P	35	70	—
ニンポー・ゴザガエシ(上下)	↓↘G+P	0	20	—

WILD3
●ワイルド3

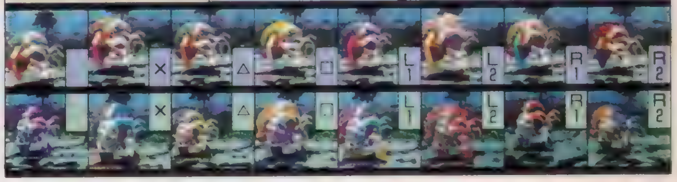
唯一飛び道具を持ったキャラクター。一撃で敵のパーツを破壊できるため、強力な武器になる。敵の起き上がりやハング状態からの復帰に重ねるようにして出すと当たりやすいぞ。また、接近戦でも勇気を出して撃て!!

スピンパンチ	→+P	18	100	上段
ジャックナイフ	↘+P	15	80	中段
ミドルガン	→→P	18	100	中段
ブレイクガン	P+K	20	210	中段
ドロップキック	↓→K	40	260	上段
ハイショット	↓→P	45	240	上段
ロウショット	←↓P	40	240	下段
スイングガン	←→P	78	260	中段
ローキック	↘+K	18	210	下段
ニーキック	→+K	24	210	中段
タックル	←←→+P	30	220	上段
エルボー	→←+P	25	210	上段
Wインパクト	G+P	50	280	—
ヘッドクラッシャー	↓(↓)P+K	75	280	—
フィニッシングショット	↓+K	10	90	—
ヒップダイブ(小)	↑+P	15	80	—
ヒップダイブ(大)	(↑)+P	35	70	—
アンロックプッシュ(上段)	←G+P	0	80	—

XTAL
●イクストル

イクストルの技はどれも攻撃判定、威力が強く、ただ暴れているだけでもかなり勝てる。メインになるのが中段攻撃のゴッドアッパーで、これで敵を浮かせてコンビネーションを入れれば、たいていワンセットで死ぬぞ。

ゴッドサンド	→→P	45	150	中段
ゴッドスカイハイ	↓↓↑+P	40	210	上段
ゴッドローパンチ	↘+P	30	210	下段
ゴッドアッパー	→+P	35	160	中段
ゴッドローリングパンチ	↓+P	40	180	上段
ゴッドWスピンパンチ	↙←↘P	45	350	下段
ゴッドダッシュパンチ	ダッシュ中にP	50	150	上段
ゴッドアクシスチェンジャー	↗+G	—	—	—
サイコ!	G+P	80	300	—
ゴッドプレス	↓+P	20	100	—
ゴッドダイブ(小)	↑+P	30	150	—
ゴッドダイブ(大)	(↑)+P	40	150	—



IO
●イオ

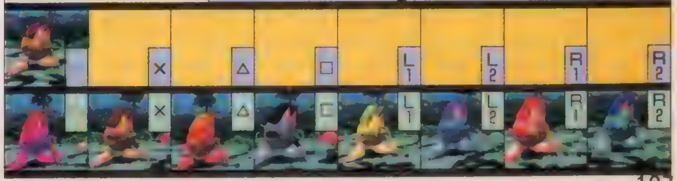
イオは中段攻撃のバリエーションが多く、扱いやすいキャラクターだ。しかし下段攻撃に強い技がないので、上下のコンビネーションが使えないのが難点。持ち前の機動力で敵を揺さぶるようにして闘おう。

キラーチョップ	↓→P	20	120	中段
ネイルスマッシュ	→→P	10	160	上段
ブリスキック	→→K	15	130	中段
ヒールキック	P+K	12	60	下段
ハイキック	↘+K	12	100	上段
リワインドキック	←+K	25	210	中段
ネイルストレート	→+P	12	60	中段
リプレイサー	↗+G	—	—	—
ニーキック	→+K	24	210	中段
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中段
ヒールカッター	←→+K	20	240	上段
クロスネイル	←↓→+P	20	190	中段
エスコートスルー	G+P	50	280	—
ブリスストラングラー	→→G+K	55	280	—
ブラッティーバック	敵の背後でG+P	65	280	—
ネイルチョップ	↓+P	10	90	—
ヒールプレス(小)	↑+P	15	80	—
ヒールプレス(大)	(↑)P	35	70	—
キックコンパイラ	←+G	0	170	—

NECO
●ネコ

一見お笑いキャラクターに見えるネコだが、実はかなり強い。特に投げ技のトゥギャザーは間合いが広く、敵の攻撃をガードした後P+Gを連打しているだけでかなりの確率で決まる。また、技名も特徴的でナイス。

転がる石のような俺の生き様	→→P	26	160	中段
時には猫のようなかわいい俺とツメ	→+P	28	160	中段
ストリートでならしたこの俺の実践的なキック	↘+K	25	80	中段
おまえにキツイ一発をお見舞いするこの俺のキック	←+K	30	210	上段
おまえの足を踏んで少しばかり挑発する俺	↓+K	8	40	下段
完全におまえをナメきったこの俺のキック	→→K	30	160	上段
一応回し蹴りを放つこの俺	しゃがみから立つ途中にK	23	210	下段
トゥギャザー	G+P	80	280	—
この肘でおまえを今夜葬としてみせるこの俺	↓+K	10	90	—
加速し続ける俺の魂のダイブとこの俺(小)	↑+P	15	80	—
加速し続ける俺の魂のダイブとこの俺(大)	(↑)+P	35	70	—



ゼロ・ディバイド

出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

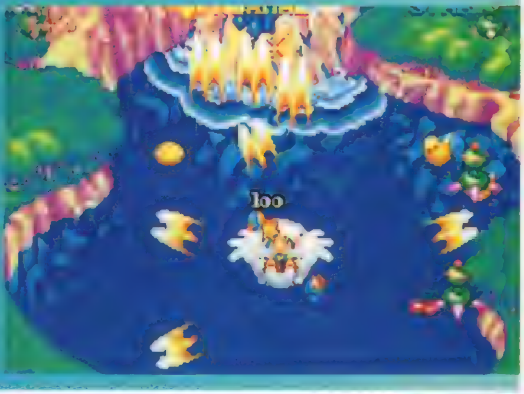
●ジャンル／STG●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う! PS POWERチェック!

というわけで、ファン待望の「ツインビーヤッホー！」が、ようやく発売となりました。もうそろそろ、アーケードからだいぶ無くなってしまったけど、これであのオープニングがご家庭でいつでも見られちゃうわけですね。「出たな!!」も移植は完璧なので、アーケードで後半のあの難易度に泣かされた人は、今度こそこころゆくまで練習して、クリアを目指しましょう。それと「出たな!!」は、BGMのデキが素晴らしいので、これもしっかり楽しみましょう。（たくたく）

2本まとめて攻略するぞ!!

© 1995 KONAMI　ALL RIGHTS RESERVED.



モードによる難易度の違いは?

初級者から上級者まで、腕に合わせて楽しめる難易度選択。プラクティスでは、ベルを4回撃たないと色が変わらないので、パワーアップしやすくなっているのが特徴。でも、ステージ3までしかないから、エンディングを見るためには、ちゃんとノーマル以上でクリアしよう。ノーマルでも物足りないっていうひとは、超難易度のスペシャルに挑戦だ！

▲プラクティスでは、攻撃パターンはノーマルとそれほど変わらない。

▲この後の攻略も、ノーマルモードでのパターンを対象にしているぞ。

▲スペシャルでは、ボスがこれまでしてこなかったような攻撃までするのだ。

ためバクダンでいこう!

空中と地上、両方の敵に有効で威力も高いためバクダン。両手に武器アイテムを持ったり、腕を失った場合でも地上攻撃ができるのが、なによりもポイントが高い。ショットボタンを共通タイプに設定すれば、片方のボタンでタメながら、もう一方のボタンを連射して両手の武器アイテムで攻撃もできるのだ。

◀この状態でも地上の敵を倒せるのは、ためバクダンとため分身だけだ。

▲ボタンの選択は、ショットとボムが共通のボタンの方にしよう。

◀ボス戦では、"少しタメて発射"の繰り返しで撃ち込むのが有効。

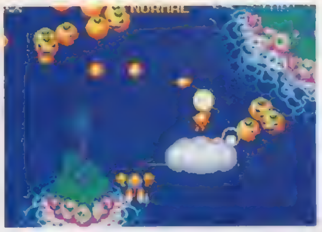
© 1991, 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ステージ3までをイッキに攻略!!

Stage1 シシリア島を解放しろ

ステージ1は、ナンセンス大公の軍隊に占領されたシシリア島での戦い。

始めのステージだけあって、ザコの攻撃は退屈なくらいだ。ステージの序盤で、ちゃんとベルを取っておこう。ここでしっかりパワーアップしないと、後でかなり苦労するぞ。



◀このあたりで、スピードアップ、パワーアップ、分身が取れていれば合格。

ミカエルはここだ!

エースが逃げた直後の、画面左の森の中にミカエルは隠れている。高速スクロール中で自機の動きが鈍くなっているところなので、早めに取りやすい位置に行こう。

中ボス エース

中ボス、エースの乗るシューティングスターは、オプションのルチアーノが周りを守っているので、本体に攻撃がとどきにくい。ショットより、ためバクダンを少しずつ撃って攻撃しよう。武器アイテムのバズーカも持っておきたい。

▲シューティングスターが動きを止めたら、このスパークレーザーを撃ってくる。なるべく正面には行かずに、左右に広がったためバクダンを当てよう。

◀しばらくすると、エースは逃げ出す。追撃中は高速スクロールで動きにくいが、ここで飛んでくる弾は壊せるので、ためバクダンを撃っていれば平気。

ボス パラソルポピンズ

左右のパラソルを交互に発射して攻撃してくる。そのほかに本体から黒い弾をばらまくが、これは壊せるので、パラソルに気をつけてためバクダンを撃っていればOKだ。

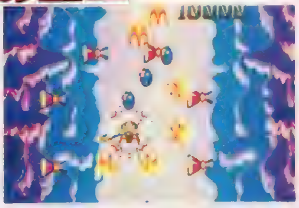
▲弱点の本体はパラソルに守られている。ボスが出現したら、しゃべっている間に撃ち込んでやろう。

◀かならず左右のパラソルが交互に来るのさえ覚えておけば、簡単に避けられる。ガンガン撃ち込もう。

出たなツインビーヤッホー!……

Stage2 遺跡の上空

ただでさえ縦に長いフィールドが、ここでは左右へのスクロールでほぼ2画面分ある。突然画面に入ってくる敵に注意。



▲この敵は、自機の周囲を回った後、突っ込んでくるので、早く倒そう。

◀中ボスのブタ型兵器は、鼻から火炎を放射する。正面に行かないように。

ミカエルはここだ!

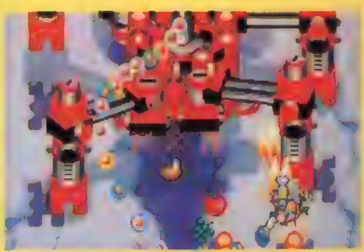
中ボスと戦った後、フィールドの右方向に砲台がならんだ地点がある。その高台のクレーターの中に、ミカエルがいるぞ。ここでミカエルを取っておくとこの後のボスがラクに。

ボス ファンファン

始めは大きなファンで風を起こして、自機を画面の下へ押し返してくる。とにかく、ためバクダンを撃って、2つのファンを壊そう。本体にならんだ砲台も、ためバクダンが壊してくれる。問題は第2段階目。中央の弱点から連続して撃ってくる弾は、自機を狙ってくるうえに間隔が狭いので、うまく誘導して避けないとやられるぞ。

▲ためバクダンに加えて、ミカエルやバズーカがあれば第1段階は楽勝。

▲第2段階の攻撃の避け方は、まず画面の左右どちらかに少しだけよっておいて……。



▲連射が始まったら、弾を誘導しながら反対側へ。大きく動きすぎると逃げ場を失うぞ。

Stage3 ワルモン博士の登場だ!!

ステージ3は、おなじみワルモン博士との対決。ツインビーたちの様子を探っていたワルモン博士は、助けを求めてきたフルートの話を盗み聞きして、しあわせのハープの横取りを計画。新造した飛空挺、ビスマルクで出動してきたのだ。

このステージでは、特にビスマルクの動きに気をつけて戦おう。

▲ステージが始まると、これもおなじみのザコビーたちが編隊で登場。このステージのザコキャラはザコビーだけだぞ。

体当たりに気をつけろ!

ビスマルクは、その巨体で画面外から体当たりをしかけてくる。このとき、ツインビーが体当たりを避けるために大きく移動する演出があるのだが、これがくせもの。左右への強制スクロールに流されて、動きにくくなってしまうのだ。

▲まずは右下からの体当たりを避けて、左へスクロール。あらかじめ画面の左へよっておかないと危険。

▼最後は下から。こんどは砲台からの弾に気をつけろ。◀次は左上から。ここでも右へ高速スクロールする。

出たなツインビーヤッホー!……

強敵ブラックツインビー!

▲左右に動きながら弾を撃ってくる。こちらも大きく左右に動いてかわせ。◀たまに前に出てパンチ攻撃をする。あまりスミにいると避けきれないぞ。

ワシのビスマルクが…!

◀ブラックツインビーの後は、レーザーを撃ってくる砲台をつぶせば、ビスマルクを沈められる。

ボス テルピッツ

ビスマルクを沈められても、ワルモン博士はあきらめないぞ。テルピッツのメイン攻撃は、画面外から飛んでくる巨大なミサイル〝メガトンクラッシュ〟だ。ここまでノーミスで来ていると、ランクが上がっていて、かなりの数が飛んで来たりするぞ。ミサイルは、ためバクダンなら1発で壊すことができる。ボスに撃ち込むことよりも、これを壊すことに集中していこう。左右から飛んでくるのを、なるべく引きつけてからためバクダンを発射するのがコツだ。本体から撃ってくる通常弾にも気をつけておこう。

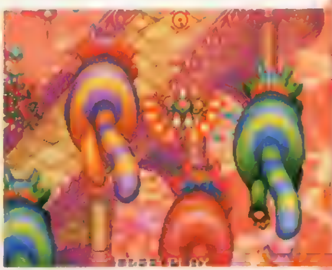
▲発射された直後のメガトンクラッシュは、地上物と同じ扱い。ワルモンの声を合図にためバクダンを発射すれば、ほとんど壊せる。

◀自機がこのあたりにいると、テルピッツは左右に動かなくなるので、ミサイルが片方からしか飛んでこない。

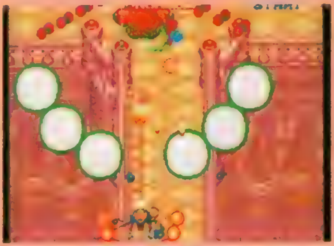
この後もユカイでキビシイ戦いがつづく……

Stage4 エースが再び登場！

いよいよ、不思議の国のあるファンタスティックアイランドに到着！ 迎え撃つのは、ナンセンス大公の持つしあわせのハープで操られた、ふしぎの国のおかしな生き物たちだ。敵の攻撃もこれまでとは比べものにならないほどキビシくなるぞ。

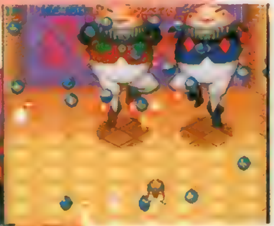


▲これがウワサのネコ地帯。後ろから大量に歩いてくるネコを、どうやってかわす？



▲エースのシューティングスターは、ステージ1よりパワーアップして再登場。

バルーンブラザーズ

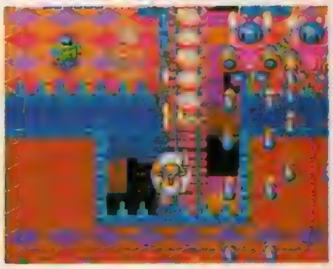


▲楽しそうに踊りながら、大量の弾で画面中を埋めつくす。見た目と逆に、超キビシイ。

◀搭乗者は、ロボットとまったく同じ姿をした双子の兄弟。しぐさがおもしろい。

Stage5 いよいよ決戦だ！

最終防衛戦を突破して、ナンセンス大公のいる城内へ。ナンセンス大公の乗ったからくりマシーン〝エレキドールエミリー〟と対決だ！



▲とてもカラフルなステージ。ザコキャラは、ロボットや列車など、おもちゃのような、ふしぎの国の兵器たちだ。

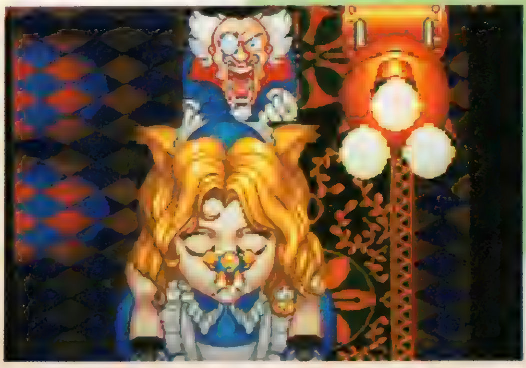
◀中ボスのパワードスーツ、ワンダーワンダフル。巨大な剣を使った攻撃は、当たり判定がわかりにくいぞ。

……出たなツインビーヤッホー！……

◀ナンセンス大公の操る、イカス巨大からくりマシーン。やけくそになってからの猛攻撃は、誰にも避けられない!?

Stage6 ワルモンを追え！

ナンセンス大公は倒したものの、しぶといワルモン博士にしあわせのハープを奪われてしまった！ 逃げるワルモン博士を追って、最後のチェイスバトルだ。つねに高速スクロールのため、自機が流されてまともに動けないという、ろくでもないステージだぞ。



◀ようやくエレキドールエミリーを倒したと思ったら、ワルモン博士がしあわせのハープを持ち去ってしまう！

追撃戦の結末は…

出たな!! TwinBee

ツインビー

TM

© KONAMI 1991

始めのパワーアップがカンジンだ!

「ツインビー」シリーズの特徴であるベルパワーアップだが、敵の多いときはベルの色を合わせるのも困難という、大きな欠点がある。まずはステージ1のスタート時にある雲で、敵がくる前にしっかりパワーアップできるように、パターンを作っておこう。

▲最低でもスピードアップ+分身+ツイン砲までは取れるように。できれば、ステージ1のうちにスピードアップがもうひとつと、しっぽバリアまで装備しておきたいところだ。

◀ベルを5回撃つごとに、パワーアップの色が出るので、ちゃんと数えながら撃とう。

出たなツインビーヤッホー!

しっぽバリアで行こう!

「出たな!!」では、バリアとしっぽバリアのどちらかしか装備できない。バリアを取るとランクが大きく上がってしまうし、当たり判定が大きいので、攻撃の激しい場所ではあっという間に無くなってしまうぞ。

▲使い減りしないところがありがたい。最大限に活用しよう。

連射よりタイミングが大切

このゲームでは、ショットは連射するよりもタイミングを重視して確実に当てていく方が有効。特にツイン砲、分身を取る前の状態は弱いので、ためショットをきちんと使いたい。

▲ザコはたいていまとめて倒せる瞬間があるので、そこを狙ってためショットだ。

◀ここまでパワーアップすることができたなら、連射に頼るのもOK。

やられると後がツライぞ!

ステージが進むと、やられてパワーアップを失ってしまった場合に、敵の猛攻撃の合間をぬってベルの色を合わせて取るなんてことはとてもやっていられなくなる。実際、かなりの上級者でも、終盤ステージで復活するよりやられずにいく方が楽なくらい。終盤のステージでは1回やられてしまったらおしまいというくらいの気持ちで気合いを入れよう。

▲ベルの色を合わせている余裕はない。ためショットで攻め、ベルはチャンスがあったら取る。

◀コンティニューすればパワーアップが付くので、1コインにこだわらない人は、死んだ方がラク!?

1～3ステージのボスをワンポイント攻略

Stage1

左右のハサミからの３ＷＡＹ弾は、簡単に避けられる。適当に避けながら、弱点である目玉にためショットを３～４発当ててやればあっさり倒せるだろう。ハサミも破壊可能なので、先にためショットで壊してしまえばさらにラク。

◀ボスがつかまっている画面左右のパイプは、地形のように見えるけれど当たり判定はない。弾を避けるときは、安心して画面をいっぱいに使うことができるぞ。

Stage2

イーバ星人の監視船。いくつかの段階があるので、それぞれの対処を覚えておかないとやられてしまう。まず最初は、正面の大砲、船の後部を壊して、右側の大砲をためショットでまとめて攻撃。スクロールで船の横に出る前に壊してしまいたい。上から飛んでくる敵も、ためショットで倒そう。

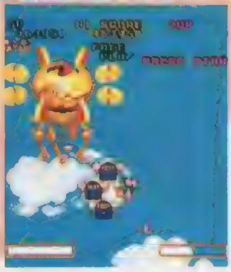
▲プロペラを出したら、まず左から前に出て、右から下がる。

▲最後は、カヌーに乗ってくるザコといっしょに弱点を攻撃。

Stage3

羽根を回せ!

弱点は回転する羽根に囲まれた目玉なんだけれど、攻撃しようとして羽根に弾が当たると、カバーも回転して弱点が隠れてしまう。ノーマルショットで細かく回すよりも、ためショットで調節しながら、確実にダメージをあたえていこう。



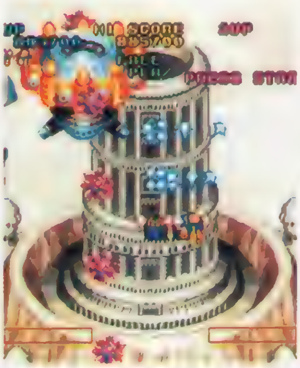
▲こうなってしまったら、羽根を回すことに専念しよう。

◀真ん中を狙ってためショットを撃てば、羽根をほとんど回さずに攻撃できるぞ。

出たなツインビーヤッホー!

この後のステージは…

さらに激しくなる攻撃を突破して、イーバ星人の帝王、能ミソ昆虫を倒すのだ!



◀ステージ6のボスは、回転するトゲ付きの玉にくわえて、レーザーを撃ってくる。

◀最終面、ボス直前に登場する強敵ブラックツインビー。バリアを装備しているうえに、ためショットまで撃ってくるのだ。この猛攻撃に、耐えることができるか!?

◀こいつがラスボスの能ミソ昆虫。とにかく強い。周囲を2重に回っている玉が厳しすぎる。こいつを倒せば、感動のエンディング……の後に、鬼の2周目が待っているぞ。

ハイスコアをセーブしよう

「出たな!!」「ヤッホー！」の両方とも、がんばって出したハイスコアをメモリーカードにセーブしておくことができる。もちろん、電撃タイム＆スコアアタックでも募集を開始しているので、ベストスコアが出たらドンドン記録申請しよう。ベルのボーナススコアをどれだけ取れるかが、スコアアタックのポイントになるぞ。

Jリーグサッカー プライムゴールEX

●ジャンル SPG●メーカー ナムコ
●発売日 発売中●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 メモリーカード(あると便利)●多人数プレイ 可(2人)

ココが違う! PS POWERチェック!

対戦はもちろん、対COM戦もとても盛り上がるサッカーゲームの登場だ。今回、この記事のためにやりこんだんだけど、あまりにものめり込みすぎて指が痛くなっちゃったほど(笑)。やればやるほどテクニックが身につくので、みんなにもぜひハマってほしいな。ちなみに私は、例によって主に横浜マリノスでプレイ。実際のマリノス(ファーストステージで優勝)同様にこのゲームでも優勝できて、ホッとしました(笑)。(ウォルフ)

ナムコの名作サッカーゲームなのだ!!

……プライムゴールEX……

SFCでは『3』まで発売されている人気サッカーゲームがついにPSに登場したぞ。基本システムはSFC版と同じだけれど、内容はよりリアルに、より戦略的になっているのだ。このゲームは試合中に作戦指示を出せたり、オフサイドトラップを仕掛けることができたりと、かなり本格的な作りになっている。とはいえ、とてもプレイしやすく作られているから、初心者でも少し練習するだけで熱いプレイを展開できるようになるはずだ。

用意されているモードは全部で6つ。1試合だけを楽しむ「プレシーズン」、各チームと2試合ずつ戦う「リーグ戦」、14人まで参加可能なトーナメント「カップ戦」、最高6人まで参加可能な総当たり戦「対抗戦」、14クラブの選手が2つに別れて戦う「オールスター」、そしてPK戦だけを楽しめる「PK戦」だ。このほかにもオリジナル選手を作れる「選手エディット」も用意されているぞ。

それでは全選手のデータを、このゲームで勝つためのヒントとなる「チェックポイント」とともに紹介していこう!

◀全26試合を戦うリーグ戦で優勝することが、とりあえずの目的。実力で優勝を勝ち取ろう!

14チーム224選手の秘データを大公開!!

鹿島アントラーズ

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
古川	GK	1	左	90	90	93	90	93	85
秋田	DF	3	右	85	88	85	87	88	95
奥野	DF	4	右	86	90	90	85	90	86
大野	DF	5	右	86	92	89	88	92	85
相馬	DF	7	右	89	85	87	87	86	85
本田	MF	6	右	93	83	92	90	82	86
ジョルジーニョ	MF	2	右	95	95	97	95	90	85
サントス	MF	8	右	88	90	95	90	85	85
黒埼	FW	9	右	90	90	92	92	94	85
レオナルド	MF	10	左	93	93	96	95	92	86
長谷川(祥)	FW	11	右	90	91	90	90	96	85
賀谷	DF	14	右	87	85	87	85	85	85
石井	MF	12	右	87	87	85	85	85	85
増田	MF	15	右	85	83	86	84	82	86
真中(靖)	MF	13	右	85	84	84	85	83	84
佐藤(洋)	GK	16	右	86	86	84	85	88	85

ジェフ市原

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
下川	GK	1	右	92	90	92	90	90	85
鈴木(和)	DF	2	右	87	82	86	86	84	86
中西(永)	DF	3	右	87	87	85	86	85	85
真中(幹)	DF	4	右	86	87	88	86	84	85
バシリエビッチ	DF	5	左	87	89	84	90	87	86
宮澤(ミ)	MF	6	右	87	87	87	86	88	85
江尻	MF	7	左	86	86	87	87	84	85
後藤	MF	8	右	86	84	84	87	84	85
マスロバル	MF	10	左	89	90	97	95	90	86
城	FW	9	右	90	85	89	91	87	85
ルーファー	FW	11	右	88	88	86	87	90	84
茶野	DF	12	右	86	86	84	85	87	85
野々村	MF	13	右	80	80	83	82	80	86
秋葉	MF	14	右	86	85	87	87	85	85
申	FW	15	左	82	82	82	82	82	85
立石	GK	16	右	86	84	85	84	86	85

 ©(株)ナムコ ©1992 J.LEAGUE TM OF J.LEAGUE

チェックポイント ボタンを使いわけよう!

このゲームでは４つのボタンを使いわけることが大切だ。自分がフリーの時はどう攻めても問題ないが、相手が詰めて来るそぶりが見えたら冷静にボタンを使いわけるようにしよう。ゴールから遠い時ならば×ボタンのスキャンパスをつないで攻撃を続けたいし（バックパスしたり、○ボタンで大きく前方に蹴り出すのもいい）、相手陣内に攻め込んでいるならばセンタリングをあげてみたい。

なお、△ボタンのセンタリングと□ボタンのシュートは、自分の向きに関わらず特定のエリアへと蹴り出す。相手ゴールに背中を向けている時でも振り向かずに蹴れるわけだが、これを過信してはダメ。どちらも微調整が必要な動作だけに、ボールを蹴る時に一瞬だけ無防備になってしまうからだ。

▶こんな状況で□ボタンや△ボタンを使うと、ボールを奪われる可能性が高い。○ボタンで蹴り出そう。

◀ボールを奪いたい時は、無理にスライディングしない方がいい。味方を相手の前に割り込ませるだけでＯＫだ。

柏レイソル

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
加藤(竜)	GK	1	右	84	86	85	83	87	85
沢田	DF	2	右	83	81	82	83	81	85
大場	DF	3	左	83	81	82	83	81	86
ネルシーニョ	DF	4	左	86	85	84	85	87	86
渡辺(毅)	DF	5	右	83	84	84	81	84	85
下平	MF	6	右	83	86	86	85	84	85
柱谷(幸)	MF	8	右	82	83	84	83	83	85
大熊	MF	10	左	83	82	81	83	80	85
大倉	FW	7	右	82	83	82	82	83	84
カレカ	FW	9	右	92	93	96	93	91	86
加藤(望)	FW	11	右	87	86	86	87	85	85
梶野(幸)	DF	12	右	83	84	84	83	84	85
伊達	DF	13	右	83	84	84	80	86	86
入井	DF	14	右	84	85	85	85	86	85
棚田	MF	15	右	83	81	85	85	82	85
千葉	GK	16	右	83	84	88	82	89	85

浦和レッズ

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
土田	GK	1	右	89	90	87	86	88	85
チョウ	DF	2	右	86	86	87	85	86	86
田口	DF	3	右	87	88	84	85	92	85
池田(太)	DF	4	右	87	85	85	85	86	85
ブッフバルト	DF	6	右	89	93	92	88	97	85
杉山	MF	5	右	86	84	83	85	84	85
広瀬	MF	8	右	87	86	89	90	85	85
バイン	MF	10	左	87	86	91	90	86	84
池田(伸)	MF	7	右	88	82	86	85	81	85
福田	FW	9	右	93	89	93	92	89	85
岡野	FW	11	右	98	86	83	84	84	85
堀	MF	13	右	85	83	83	85	83	86
ルンメニゲ	MF	14	右	86	85	87	88	85	86
佐藤(慶)	FW	12	右	85	85	84	84	89	85
水内	FW	15	右	82	81	83	84	82	85
田北	GK	16	右	86	85	85	85	87	86

ヴェルディ川崎

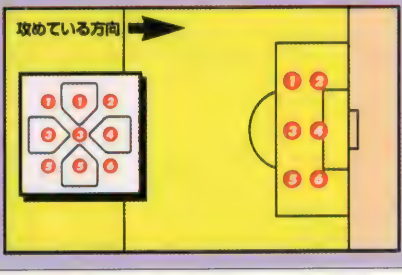
名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
菊池	GK	1	右	90	89	93	90	91	85
石川	DF	2	右	88	85	87	87	83	85
ペレイラ	DF	3	右	90	92	93	94	91	86
都並	DF	4	右	87	85	88	86	83	85
中村	DF	6	右	87	85	87	87	85	85
柱谷(哲)	MF	5	右	89	91	90	90	91	85
ビスマルク	MF	7	右	89	89	92	92	88	85
北澤	MF	8	右	92	89	87	89	86	86
ラモス	MF	10	右	84	84	97	95	87	85
武田(修)	FW	9	右	91	89	90	90	90	85
アルシンド	FW	11	右	91	93	92	91	90	85
戸倉	DF	13	右	88	86	87	87	85	86
長谷部	DF	12	右	87	85	86	87	86	85
藤吉	FW	14	右	88	87	86	88	86	84
石塚	FW	15	右	90	85	90	90	88	86
藤川	GK	16	右	90	90	90	87	91	85

横浜マリノス

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
川口	GK	1	右	91	89	89	88	90	85
松田	DF	3	右	86	86	87	86	87	85
小村	DF	5	右	89	92	90	88	93	85
井原	DF	4	右	92	91	93	91	92	85
鈴木(正)	DF	2	左	88	86	88	88	86	86
野田	MF	6	右	87	88	87	88	86	85
三浦(文)	MF	8	右	87	87	86	86	86	85
サパタ	MF	7	右	91	89	89	88	90	85
山田(隆)	MF	10	右	90	88	89	90	87	86
ビスコンティ	MF	11	右	90	89	93	91	89	86
メディナベージョ	FW	9	右	90	98	90	91	94	85
鈴木(健)	DF	13	右	87	85	86	87	86	84
水沼	MF	12	右	83	84	86	87	86	86
寺川	MF	14	右	85	84	86	86	85	85
神野	FW	15	右	88	85	86	86	85	86
伊藤(卓)	GK	16	右	87	87	85	86	85	85

チェックポイント センタリング&シュート方向に注意しよう!

方向キーの入力方向によってセンタリング&シュートのコースを指定することができる。ここで注意してもらいたいのが、「自分の位置から、方向キーを入れた方向に向かって蹴るわけではない」ということ。慣れないうちは自陣方向や上下方向に方向キーを入れて蹴るのに抵抗があるだろうが、一刻も早く慣れて欲しい。フォーメーションや作戦によって微妙に異なってくるが、センタリングならば図の①や⑤を主に狙うといいだろう。もちろん、その後のシュート方向にも十分注意すること!



▲方向キーの向きと、蹴る方向とが必ずしも一致しない点に注意!

横浜フリューゲルス

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
森	GK	1	右	90	91	90	92	92	85
渡辺(一)	DF	3	右	83	84	85	84	86	85
岩井	DF	4	右	84	84	85	83	84	85
三浦(淳)	DF	6	左	86	84	84	85	83	86
大嶽(直)	DF	2	右	86	84	85	84	86	85
山口(素)	MF	5	右	89	87	91	91	88	86
サンパイオ	MF	8	右	88	88	90	89	88	85
ジーニョ	MF	10	左	91	90	93	91	89	85
前園	MF	7	右	93	89	90	91	87	85
前田	FW	9	右	87	87	88	89	88	85
エバイール	FW	11	右	86	85	85	86	88	85
薩川	DF	12	右	82	83	82	81	82	85
平川	DF	13	左	83	83	83	83	83	86
原田	MF	14	右	84	84	86	86	84	85
服部(浩)	FW	15	右	83	83	83	84	83	84
中河	GK	16	右	84	83	85	83	85	85

ベルマーレ平塚

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
小島(伸)	GK	1	右	91	90	92	89	92	85
名良橋	DF	2	右	93	85	90	90	84	85
名塚	DF	6	右	88	90	88	86	89	85
渡辺(卓)	DF	3	右	84	86	84	85	90	86
公文	DF	4	右	85	85	87	87	84	84
田坂	MF	5	右	89	87	88	87	89	85
岩本	MF	9	左	88	86	88	88	87	85
ベッチーニョ	MF	10	右	91	88	92	93	88	85
エジソン	MF	8	右	86	86	86	86	88	86
アウミール	MF	7	右	90	86	90	90	88	85
野口	FW	11	右	92	88	92	90	89	85
反町	MF	12	右	85	84	86	85	85	85
高田	MF	13	左	83	83	85	84	83	86
岩元	MF	14	右	87	83	86	87	83	85
西山	MF	15	右	84	82	82	81	84	86
古島	GK	16	右	85	87	86	85	90	85

清水エスパルス

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
シジマール	GK	1	右	91	90	90	88	91	85
内藤	DF	2	右	84	85	83	83	85	85
安藤	DF	3	右	84	82	84	84	83	86
堀池	DF	4	右	88	87	87	87	85	86
大榎	DF	6	右	83	85	85	84	84	85
吉田(康)	MF	7	右	84	83	84	83	83	85
三浦(泰)	MF	5	右	86	85	84	85	85	84
トニーニョ	MF	8	右	90	89	90	90	92	86
澤登	MF	10	右	90	85	90	90	84	86
長谷川(健)	FW	9	右	89	89	88	88	87	85
ジアス	FW	11	右	90	89	93	92	89	85
太田	MF	12	右	83	82	84	84	83	85
伊東(輝)	MF	13	右	81	81	83	83	81	85
永島	FW	14	右	84	87	85	85	90	86
向島	FW	15	右	90	82	84	84	80	86
真田	GK	16	右	85	84	87	85	88	85

ジュビロ磐田

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
ディド	GK	1	右	87	87	88	87	88	85
勝矢	DF	2	右	84	86	85	86	85	86
パウス	DF	3	右	84	86	84	87	93	85
遠藤	DF	4	左	88	86	84	89	85	86
ファネンブルグ	DF	10	右	89	87	90	90	85	84
吉田(光)	MF	5	右	87	84	85	86	84	85
服部(年)	MF	6	左	86	85	85	86	85	85
名波	MF	7	左	85	84	86	86	84	85
藤田	MF	8	右	89	87	90	91	87	85
中山	FW	9	右	92	91	91	92	93	86
スキラッチ	FW	11	右	94	93	94	93	92	85
古賀	DF	12	右	83	83	84	83	84	85
鈴木(将)	FW	13	右	90	82	87	87	85	86
松原	FW	14	右	85	84	85	85	86	85
大石	FW	15	右	86	84	85	86	84	86
尾崎	GK	16	右	85	85	87	85	86	86

チェックポイント エディットを活用しよう!

このゲームでは最高16人までオリジナル選手を作ることができる。パラメータはランダムに決まるようだが、運が良ければレギュラーの選手以上の能力を持つ選手を作ることも可能なのだ。そういう選手を作れたら、すぐにお気に入りクラブに入団させてあげよう。

選手エディットを最大限に有効活用することで、オリジナルキャラだけのクラブを作ることもできる。やり方はとっても簡単で、片っ端から特定のクラブに入団させるだけ。こうすることで「クラブ名はガンバ大阪だけれど、中身はACミラン」とか「中身はサッカーマンガのオールスター」なんてチームだって作れちゃうのだ。もちろん、パラメータは運がからんでくるので、それに見合った選手ができるかどうかは別問題なんだけどね(笑)。

◀エディットで作った選手のパラメータを割り振っているところ。名前がよかったのか、こんなに優秀な選手ができたぞ!

▶この「三浦カズ」にはすぐ入団してもらおう。彼と入れ替わりに1人退団することになるのを忘れずに。

名古屋グランパスエイト

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
伊藤(裕)	GK	1	右	87	88	89	85	87	85
飯島	DF	4	右	85	86	85	85	86	85
トーレス	DF	3	右	87	89	87	86	90	86
阪倉	DF	5	右	85	86	85	85	87	85
加藤(泰)	DF	2	右	84	86	84	85	85	85
浅野	MF	6	右	85	86	86	85	87	86
米倉	MF	7	右	86	86	85	85	85	84
ストイコビッチ	MF	8	右	94	93	98	94	90	85
デュリックス	MF	9	右	87	87	89	88	87	85
岡山	FW	10	右	87	86	85	86	85	86
小倉	FW	11	左	89	87	88	88	87	85
大岩	DF	12	右	82	84	82	83	83	85
平山	DF	15	左	83	85	85	84	86	90
中西(哲)	MF	14	右	84	83	83	83	83	86
森山(泰)	FW	13	右	87	84	85	85	82	85
水原	GK	16	右	83	83	84	84	84	86

ガンバ大阪

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
本並	GK	1	左	93	92	90	90	90	85
橋本	DF	2	右	84	87	84	85	88	85
島田	DF	4	右	84	86	85	85	86	85
ツベイバ	DF	3	右	87	87	88	87	89	85
今藤	MF	5	右	88	86	87	88	86	86
松山(吉)	MF	6	右	87	85	84	84	84	85
アレイニコフ	MF	7	右	86	86	88	86	87	85
磯貝	MF	10	左	89	89	92	92	87	86
山口(敏)	MF	9	右	90	89	90	91	90	85
森岡	FW	8	右	86	85	85	86	85	85
ヒルハウス	FW	11	左	85	86	85	87	86	86
辛島	DF	12	右	84	84	83	84	85	85
平岡	DF	14	左	83	83	82	83	84	85
北村	FW	13	右	83	84	83	85	83	86
松波	FW	15	右	88	86	86	87	87	85
岡中	GK	16	右	85	85	85	85	85	85

セレッソ大阪

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
ジルマール	GK	1	右	94	93	94	94	94	85
トニーニョ	DF	5	右	87	89	87	88	90	85
川前	DF	2	右	85	84	85	85	87	85
見崎	DF	4	右	86	85	85	85	84	85
神田	DF	6	左	88	87	90	89	89	86
村田	MF	3	右	84	84	85	84	86	85
梶野(智)	MF	11	右	87	86	87	87	87	85
久高	MF	7	右	86	85	86	86	85	86
森島	MF	9	右	92	88	91	90	86	85
マルキーニョス	FW	10	右	92	90	92	91	90	85
佐々木(博)	FW	8	右	87	86	88	87	87	85
木澤	DF	12	右	87	85	85	87	85	85
大嶽(真)	DF	13	左	85	85	85	85	85	90
皆本	MF	14	右	83	83	83	84	83	85
山橋	FW	15	右	86	82	83	85	84	85
武田(治)	GK	16	右	87	87	86	87	88	86

サンフレッチェ広島

名前	ポジション	背番号	利き足	スピード	パワー	テクニック	キック	ヘディング	スローイン
前川	GK	1	右	94	93	93	91	93	85
森山(佳)	DF	4	右	85	89	87	85	87	85
柳本	DF	3	右	92	87	88	88	87	86
路木	DF	2	右	85	85	86	86	85	85
片野坂	DF	5	右	86	84	85	85	85	86
風間	MF	8	右	90	85	91	85	85	85
森保	MF	7	右	89	88	89	87	87	85
盧	MF	9	右	94	90	92	90	90	85
ハウストラ	FW	11	左	90	89	90	89	90	85
ハシェック	FW	6	右	90	90	92	92	92	86
高木	FW	10	右	89	93	89	90	94	85
上村	DF	13	右	84	85	84	84	85	85
佐藤(康)	DF	15	右	88	87	85	85	86	85
小島(光)	MF	12	右	82	82	83	83	82	86
笛	FW	14	右	88	84	86	87	85	85
河野	GK	16	右	85	85	85	85	85	85

BOXER'S ROAD
ボクサーズ・ロード

●ジャンル／SPG●メーカー／NEW
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う! PS POWERチェック!

やっぱりボクサーっていうのは、男なら誰でも憧れるもののひとつでしょう。このゲームは減量とか試合とか、いろいろとツライ思いをすることになるんだけど、そのへんのストイックさに、逆にロマンが感じられたりします。男として。とりあえず、はじめのうちはなかなか思いどおりにいかないだろうけれど、とにかく試行錯誤しながらトレーニングのペースなんかをつかんでいこう。じっくりと遊びたい1本っス。　(TAC.)

すぐに役立つ育成データ特集

◎効率のよいトレーニングを心がけよう

トレーニングメニューを組み立てるときには、まずどんなタイプのボクサーをめざすかというイメージをしっかり決めること。あとは、パンチ力やスピードなど、その時上げたい部分に集中してトレーニングを積もう。スタミナ効率（STM. RATE）が高いとトレーニングの効果も上がりやすいので、早いうちに上げておくといいぞ。

▶メディシングボールは、特に疲労度のたまり方が大きい。やるならトレーニング量を減らそう。

トレーニングとパラメータの関係

	LIFE	ENDURANCE	RUSH STM.	STM. RATE	FT. WORKSP.	SWAY SP.	PUNCH SP.	SHARP POWER	HEAVY POWER	TECHNIC	TIRED	WEIGHT
ロープスキッピング				▲▲	▲▲						▲▲	▼▼▼
腹筋		▲				▲▲▲	▼▼				▲▲▲	▼▼
ウェイトリフティング			▼▼				▼▼▼		▲▲▲		▲▲▲▲	▲▲▲
ロードワーク	▲▲			▲▲	▲▲			▼	▲		▲▲▲▲	▼▼▼▼▼▼
パンチングボール							▲▲▲		▼▼▼		▲▲▲	▼▼▼
シャドウ			▲▲			▲				▲▲▲	▲▲▲▲	▼▼▼▼▼▼
サンドバッグ					▼▼		▼▼	▲▲▲			▲▲▲	▼▼▼
メディシングボール	▼▼	▲▲▲▲▲▲									▲▲▲▲▲▲	▼▼▼
ミット			▲▲▲				▲▲	▼▼		▲▲▲	▲▲▲	▼▼▼

◎疲労度には要注意!!

ステータスのなかで、少なければ少ないほどいいのが疲労度（TIRED）。パラメータ表示の疲労度のバーが、黄色になるくらいたまっているとトレーニングの効率が悪くなり、赤い状態でトレーニングをしたのでは、パラメータが下がってしまうことさえあるのだ。

トレーニングによる疲労度は、1日にこなすトレーニングの項目を増やすほどたまり方が上がるので注意しよう。

疲労度を下げるには、適度に休養日を入れること。とくに試合当日に疲労度がたまったままだと、十分に能力を発揮できないので、直前になったらトレーニング量を減らすなどの対策をとろう。

◀試合のあとには、十分に休養日をとってダメージを抜こう。

◎スパーリングの効果

ジムでのスパーリングでは、プレイヤーが試合での操作に慣れることができるほか、スパーリング中に受けたパンチによるダメージの10%が、テクニックのパラメータに加えられるという効果がある。ただし、ダメージは普通の試合と同様、しっかり疲労度として蓄積されるので、くれぐれもやりすぎることのないように注意しよう。

▲パートナーの操作を2Pにしておけば、ダメージを受けずにパンチの練習だけをする事もできるぞ。

 ©1995 NEW

食事メニューはよく考えて組み立てよう!

トレーニングの効果を上げるためには、十分な栄養が欠かせない。特に重要なのが、タンパク質と糖質で、これらの摂取量が不足していると、トレーニングの効果が上がりにくいぞ。また、水分が不足すると、疲労度がたまりやすくなるので、ドリンク類などでまめに補給することが必要だ。

〈食品別栄養成分〉

分類	No.	食品	蛋白質	糖質	脂質	水分
メイン1	1	ごはん（普通）	3.4	41.6	0.7	76
メイン1	2	ごはん（大盛り）	7.8	95.1	1.6	172
メイン1	3	トースト	2.8	1.8	1.2	6
メイン1	4	オムライス	20.1	86.2	26.5	21
メイン1	5	カツ丼	39.3	119.2	46.7	240
メイン1	6	牛丼	30.3	107.2	10.7	276
メイン1	7	うな玉丼	34.7	111.7	26.7	210
メイン1	8	ホットケーキ	11.9	95.2	13.2	12
メイン1	9	カレーライス	19.6	109.1	21.9	264
メイン1	10	チャーハン	26.0	84.6	39.4	163
メイン1	11	うどん	7.8	50.4	4.5	676
メイン1	12	スパゲティー	37.9	90.4	12.1	163
メイン2	1	さんまの塩焼き	20.8	1.1	16.2	57
メイン2	2	さばのみそ煮	18.0	3.6	31.0	54
メイン2	3	ビースステーキ	48.7	37.3	47.2	60
メイン2	4	ロースかつ	30.5	82.5	25.7	56
メイン2	5	野菜炒め	6.2	4.8	8.0	88
メイン2	6	レバにら炒め	13.1	4.5	9.9	86
メイン2	7	焼きそば	29.8	88.9	20.0	68
メイン2	8	肉じゃが	9.0	34.2	8.6	92
メイン2	9	すき焼き	47.8	40.2	20.7	168
メイン2	10	ハムエッグ	25.6	1.1	11.2	72
メイン2	11	ラーメン	15.2	94.7	10.8	675
メイン2	12	クリームシチュー	26.1	21.2	28.9	221
メイン2	13	ビーフシチュー	35.2	56.8	50.2	206

分類	No.	食品	蛋白質	糖質	脂質	水分
サイド	1	みそ汁	3.7	3.8	1.8	236
サイド	2	サラダ（小皿）	2.8	4.6	10.4	47
サイド	3	サラダ（ボウル）	5.6	9.2	20.8	95
サイド	4	ポテトサラダ	5.5	25.7	15.9	72
サイド	5	酢のもの	0.9	3.1	0.1	83
サイド	6	ほうれん草のお浸し	5.2	5.1	2.8	78
サイド	7	焼きギョーザ	22.1	40.3	48.9	75
サイド	8	コーンスープ	4.4	17.3	9.7	214
サイド	9	野菜スープ	3.2	10.1	2.8	330
デザート	1	バナナ	1.1	22.6	0.1	75
デザート	2	オレンジ	0.9	11.6	0.1	86
デザート	3	メロン	0.7	10.7	0.1	87
デザート	4	プリン	4.5	19.5	5.4	76
デザート	5	ヨーグルト	3.2	5.0	3.0	88
デザート	6	ケーキ	6.8	48.3	13.2	75
デザート	7	アイスクリーム	6.2	30.2	23.8	122
ドリンク	1	ウーロン茶	0.0	0.0	0.0	250
ドリンク	2	水	0.0	0.0	0.0	250
ドリンク	3	オレンジジュース	0.1	11.6	0.1	160
ドリンク	4	牛乳	6.0	9.4	7.0	192
ドリンク	5	豆乳	7.2	5.8	4.0	198
ドリンク	6	スポーツドリンク	0.0	15.3	0.0	250
ドリンク	7	カップスープ	3.4	15.6	2.1	172
ドリンク	8	コーヒー	0.2	0.0	0.1	180
ドリンク	9	紅茶	0.2	0.1	0.0	180
ドリンク	10	コーラ	0.1	10.9	0.0	238

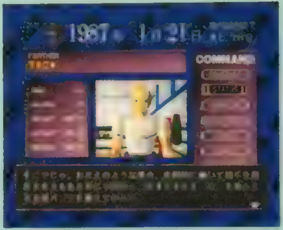
スタミナとライフの違い

パラメータのなかでも、ちょっと分かりにくいのが、この2つの違い。スタミナは身体を動かすためのエネルギーで、ライフは試合時のHPのようなものと覚えておこう。試合中にスタミナが足りなくなると、パンチやフットワークに影響が出て、ライフがなくなるとダウンして立てなくなるのだ。

▲試合での持久力をつけるには、スタミナだけでなくスタミナ効率のパラメータも上げておくことが大切。

これが必殺パンチの条件だ!!

その存在だけ紹介してあった、特殊なパンチを打つための条件がついに明らかになった。この必殺パンチを覚えるためにとくに重要なのはテクニック。これが一定値に達して、そのほかのパラメータも条件を満たしていれば、会長がその打ち方を教えてくれるのだ。下の条件のうちで、POWERとはSHARP POWとHEAVY POWの値を足して、2で割った数値のこと。



◀早く覚えたい人は、トレーニングのミット打ちとシャドウを欠かさずにやろう。

■コークスクリュー
THECHNIC 10000以上、POWER 16000以上、PUNCH SP 15000以上

■ガゼルパンチ
THECHNIC 15000以上、POWER 13000以上、PUNCH SP 20000以上

■カエルアッパー
THECHNIC 8000以上、POWER 8000以下

■コンビネーションブロー
THECHNIC 20000以上、PUNCH SP 28000以上、FT.WORK SP 28000以上

カエルアッパー

◀しゃがんだ状態から、身体全体を使って打つ。非力さをカバーするために教えてくれるパンチだ。

コークスクリュー

◀パンチを打つときにひねりを加えることで、飛躍的に威力を増す。コルク抜きの形状に例えた名前。

ボクサーズ・ロード

新日本プロレスリング
闘魂烈伝

●ジャンル／SPG●メーカー／トミー
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(あると便利)●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う! PS POWERチェック!

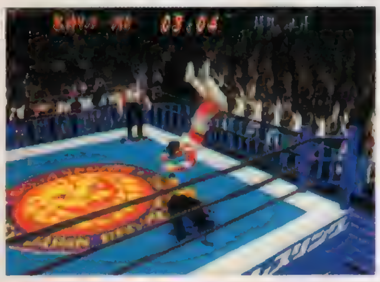
この「闘魂烈伝」は、プロレスファンならば絶対にプレイしてもらいたいゲームだ（新日本プロレスが大嫌いな人には、必要以上にすすめないけどね）なめらかで、モデルとなった選手そっくりの動きはまさに「必見」のひとこと。各選手が使える技の設定も、プロレスファンをニヤリとさせること間違いなし。ゲームとしてのデキも素晴らしいので、プロレスにあまり興味のなかった人でもハマれるはずだぞ！（ウォルフ）

ふだん以上の力を出すシステムも用意されているぞ!

この「闘魂烈伝」には、特殊な状況になると潜在能力(!?)を発揮できるシステムが用意されていたのだ！

クリティカル・コンビネーションは、特定の２種類の技を連続して決めることで威力を倍化するシステム。それらの技は選手ごとに設定されているぞ。

また、自分の体力が相手よりも少なく、なおかつ８回連続して相手の攻撃を喰らってしまうと闘魂ラッシュ状態になる。この時には選手名が点滅し、客席からは選手を奮い立たせるコールが起き、30秒間パワーアップするのだ。闘魂ラッシュ中は受けるダメージ量が半分に減ったり、ダウンから復帰するまでの時間が短縮される。このチャンスに反撃して不利な状況から脱するのだ！



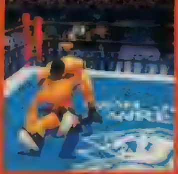
▶ライガーのクリティカル・コンビネーション。スターダストだ！

▲不利な状況に置かれても、闘魂ラッシュを利用することでこちらのペースに強引に引き戻すことができるのだ！

藤波辰爾

バックドロップはバック攻撃なので返される恐れがある。注意しよう。相手をかなり痛めつけたなら、ニードロップからの延髄を狙ってみよう。

バックドロップ

ドラゴン・スリーパー


バックドロップ →ドラゴン・スリーパー
ダイビング・ニードロップ →延髄斬り

長州 力

いきなりのラリアットからサソリ固めへとつなぐ戦法がおもしろい。相手をグロッキー状態に追い込んだなら、引き起こしてからアピールだ！

リキ・ラリアット

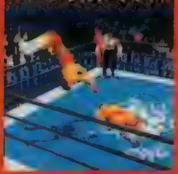
サソリ固め

アピール →リキ・ラリアット
リキ・ラリアット →サソリ固め

武藤敬司

武藤を使うならバックブリーカーからのムーンサルトは必修項目。難度は高いが、側転エルボーからのフェイスクラッシャーも使いこなしたい。

Sバックブリーカー

ムーンサルト・プレス


シュミット式バックブリーカー →ムーンサルト・プレス
雪崩式フランケンシュタイナー →ムーンサルト・プレス
側転エルボー →フェイスクラッシャー

蝶野正洋

急所蹴りは返し技なので、狙って出すことは不可能。ただ、相手にバックを取られたらすぐにS．T．Fを出せる心の準備をしておきたい。

ケンカキック

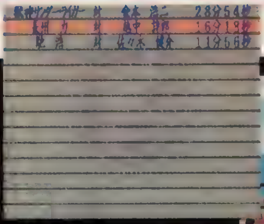
S.T.F

ケンカキック →S.T.F
急所蹴り →ケンカキック
急所蹴り →S.T.F
ダイビング・ショルダーアタック →S.T.F

©NJPW ©1995 TOMY

メモリーカードに試合をセーブ！

このゲームでは対戦、対ＣＯＭ戦を問わずメモリーカードに試合内容をセーブすることができる「試合時間が30分まで」という規制はあるけれど、自分の戦った試合を後から自由に見ることができるので、ぜひセーブしてみよう　美しい勝ち方を追求したり、自分なりの「名勝負数え唄」を演出したりするのが楽しいのだ　いい試合ができたら、友達にも見せてあげよう！



▲メモリーカードには試合のデータを丸ごとセーブできる。名勝負を演出しよう。

◀ロードしたデータを様々な視点から楽しむことができる。

橋本真也

D.D.T

三角絞め

基本的にD．D．Tは相手をグロッキーにしてからの投げ技。だがダッシュカウンター攻撃でも出せるので、序盤の段階でもチャンスはあるぞ。

- D.D.T→三角絞め
- D.D.T→フィッシャーマン・D.D.T

馳　浩

裏投げ

ノーザンライトSH

ジャーマンからのドラゴンはバック攻撃を２連続で決める必要があるため、かなり決めづらい。ふだんは裏投げからのノーザンを狙っていこう。

- 裏投げ→ノーザンライト・スープレックス・ホールド
- ジャーマン・スープレックスホールド→ドラゴン・スープレックスホールド

佐々木健介

逆一本背負い

Sホールドα

逆一本背負いは健介ならではの技だが、ダッシュカウンター攻撃なのでめったに決められない。串刺しラリアットからの攻撃を主に狙おう。

- 串刺しラリアット→ブルドッキング・ヘッドロック
- 逆一本背負い→ストラングル・ホールドα
- 逆一本背負い→ストラングル・ホールドγ

越中詩郎

Jヒップアタック

パワーボム

ヒップアタックは越中の主武器であるため、これらの攻撃を決める機会も少なくない。終盤でバックを取り返したら、狙うはもちろんドラゴンだ！

- ジャンピング・ヒップアタック→パワーボム
- 串刺しジャンピング・ヒップアタック→ブルドッキング・ヘッドロック
- バックを取り返す→ドラゴン・スープレックスホールド

獣神サンダーライガー

掌打

浴びせ蹴り

掌打でダウンさせ、引き起こしてしてからの浴びせ蹴りがお手軽。スターダストは闘魂ラッシュ時にしか出せない技なので、ぜひ決めたい。

- 掌打→浴びせ蹴り
- 低空ドロップキック→足４の字固め
- ツームストーン・パイルドライバー→スターダスト・プレス

天山広吉

マウンテンボム

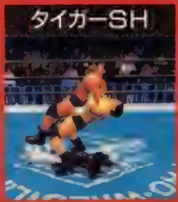
Dヘッドバット

チョップの連携は序盤戦でも意外と狙える。しかし、天山を使うならばマウンテンボムからのダイビング・ヘッドをぜひとも狙ってみたい。

- モンゴリアン・チョップ→天山チョップ
- マウンテンボム→ダイビング・ヘッドバット

金本浩二

バックを取り返す


タイガーSH

バックブリーカーからのムーンサルトは武藤と同じ。これで決めると気持ちいいのだ。バックを取り返したらタイガーでフォールしにいこう。

- シュミット式バックブリーカー→ムーンサルト・プレス
- バックを取り返す→タイガー・スープレックスホールド

スコット・ノートン

S式バックブリーカー

Dエルボードロップ

ノートンにはクリティカル・コンビネーションがひとつしかない。しかし、狙うチャンスは十分にあるので、バックブリーカーを決めにいこう。

- シュミット式バックブリーカー→ダイビング・エルボードロップ

アクアノートの休日

●ジャンル／ETC●メーカー／アートディンク
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／協力プレイ可(2P)

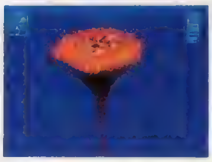
ココが違う! PS POWERチェック!

かつて、これほどプレイしていて心地よいソフトがあっただろうか。静かな海底を気の向くままに探索し、美しい魚たちと心ゆくまで戯れる…。ただ、それだけなのに、プレイヤーの心にこんなにも安らぎを与えてくれるのはなぜなのか。それはきっと、デザイナーのセンスが良かったからなのだろうね。そして、そのセンスもPSの高性能をなくしては充分に表現し切れなかったと思う。改めてPSに感謝する今日この頃です。(JOH)

より深く海の神秘に触れたい…海底散歩ガイド・パートII

キミはもう『アクア』の世界が与えてくれる心地よさを体験しただろうか。また、もう既にプレイした人はどのくらい探索が進んだかな？　具体的な目的もなく海底を探索するだけなのに何時間プレイしても全く飽きることがないのが、このゲームの不思議な魅力だよね。先月に引き続き、今月は〝アクア〟の世界に登場する魚介類たちを紹介したいと思う。キミは全ての生物に出会ったかな？

◀ちなみに、この画面でしばらく待つと画面がユラユラと…。


◀海底には遺跡などの建造物も数多く眠っているぞ。

“アクア”を彩る生物 好きな音 嫌いな音 一覧表

さて、ここでは、アクアの生物達の性質を一挙にまとめて紹介したいと思う。それぞれのナンバーは10月号(123ページ)と今号で紹介している魚の写真ナンバーを指している。また、それぞれの項目は、左から「好きな音」「嫌いな音」「友達になってくれた時のジェスチャー」を示しているので、彼らとコミュニケーションをとる前にチェックしておこう。

ナンバー1	L2	R2	眠りこむ	ナンバー28	R1	L2	眠り
ナンバー2	—	—	群でのみ出現	ナンバー29	L2	R2	横旋回
ナンバー3	R2	L1	横旋回	ナンバー30	R1	L1	横旋回
ナンバー4	R1	L2	横旋回	ナンバー31	L2	L1	横旋回
ナンバー5			群でのみ出現	ナンバー32	L2	L1	横旋回
ナンバー6	R2	L2	横旋回	ナンバー33	R1	R2	眠り
ナンバー7	L1	R1	横旋回	ナンバー34	R2	L1	横旋回
ナンバー8	L1	R1	横旋回	ナンバー35	R2	—	横旋回
ナンバー9	R1	L2	横旋回	ナンバー36	R2	L1	横回転
ナンバー10	R1	L2	横旋回	ナンバー37	R1	L1	横回転
ナンバー11	L1	L2	横旋回	ナンバー38	R1	L1	高速横
ナンバー12	L2	R2	眠りこむ	ナンバー39	L1	L2	頭膨張
ナンバー13	L1	R2	横旋回	ナンバー40	L1	R2	横回転
ナンバー14	L1	R2	横旋回	ナンバー41	R1	R2	横旋回
ナンバー15	R2	L1	眠りこむ	ナンバー42	R2	L2	伸縮
ナンバー16	L1	L2	横旋回	ナンバー43	—	—	反応無シ
ナンバー17	L2	L1	横旋回	ナンバー44	L2	—	横旋回
ナンバー18	R1	L2	足踏み	ナンバー45	—	—	反応無シ
ナンバー19	R2	L2	横旋回	ナンバー46	—	—	反応無シ
ナンバー20	R1	—	縦回転	ナンバー47	R1	R2	ハサミ
ナンバー21	R1	—	横旋回	ナンバー48	R2	—	逆さま
ナンバー22	R1	L1	横旋回	ナンバー49	R2	—	上昇
ナンバー23	R2	L1	横旋回	ナンバー50	R1	R2	丸まる
ナンバー24	L1	R2	横旋回	ナンバー51	L1	L2	振る
ナンバー25	L1	R2	横旋回	ナンバー52	L1	L2	振る
ナンバー26	R2	—	裏返し	ナンバー53	R1	—	きりもみ
ナンバー27	L2	R1	ヒレ	ナンバー54	R1	—	きりもみ

 ©1995 ARTDINK

アクアの世界を彩る生物たち PARTⅡ

今月も「アクアノート」の海に生きる、神秘に満ちた生物たちを紹介していきたいと思う。先月号（123ページ）の続きとして作られているので両方を合わせて利用してくれたらベストだぞ。さぁまだキミが発見できずにいる生物は何匹いるかな？　このゲームで登場する生物とは、そのほとんど全てと友達になることができる。そのためには音でコミュニケーションをとる必要があるのだけれど、彼らの嫌いな音を聞かせたり、誤って体当たりをしてしまうと、残念ながら嫌われてしまうぞ（左ページの表参照）。また、中には群を組んで泳いでいる魚もいるけれど、その時の魚たちは仲間意識が強いので、こちらに心を開いてくれないので覚えておこう。友達になった魚はプレイヤーが作った漁港に遊びにきてくれるので、時には漁港の方にも足を向けてあげよう。今や親友となった彼らが、キミを温かく迎えてくれることだろう…。

海底大戦争
IN THE HUNT

●ジャンル／STG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日　10月27日●価格　¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ　可（2人）

ココが違う！ PS POWERチェック！
ハッキリいって、このゲーム、かなりクセがあります。だけど、そこのところを乗り越えれば、あとはやればやるほど味が出てくる、いわゆるスルメゲー。むちゃな数のオブジェクトで表現された破壊シーンを始めとする演出、世界観に酔いしれ、アイレム独自のゲーム性の虜となるのだ！移植度は満点をつけられるデキなので、アーケードからのファンも安心。それにしても、移植を決断したエクシングさんはエライ！　（TAC　）

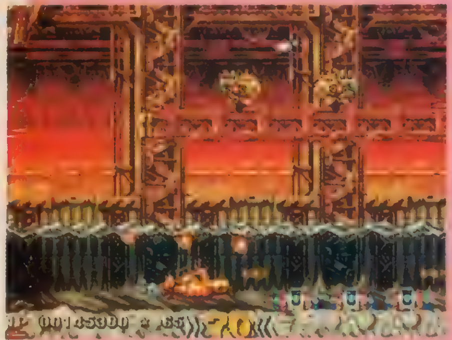
最新鋭潜水艦で世界支配の野望をくだけ！

潜水艦〝グランビア〟を操り、人類滅亡を企てる悪の組織を壊滅させるのが目的の横スクロールＳＴＧ。このゲームの特徴は、普通のＳＴＧの強制スクロールではなく、自機の移動に合わせて画面が進む任意スクロールを採用していること。敵を確実にしとめてから先へ進むのが、攻略のポイントだ。

◀下に横たわっているのが、最終ボスとなる人類掃討システム〝ユグスキューレ〟だ！

トレジャーを集めて1UP！

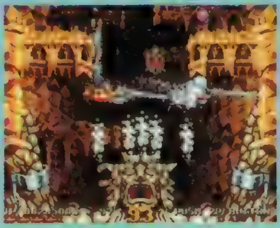
ステージ中に配置されている星印のアイテム、トレジャーボールは、残らず回収していこう。これを100個集めればＩＵＰだ。各ステージには、隠しトレジャーも用意されているぞ。



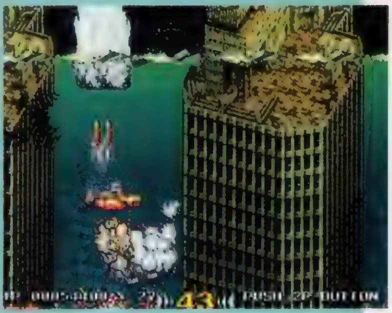
◀トレジャーボールは、このトレジャーカプセルの中に。大玉と小玉があるぞ。

これがグランビアの武装だ！

自機の攻撃は、前方への魚雷と、上へのミサイル、そして、下へ投下する爆雷の３つ。この縦と横方向への攻撃をうまく使い分けられるかどうかが、生死の境となるのだ。



▲各装備はそれほど連射がきかないので、ショットはタイミングが命となる。１発ずつを大切に。



▲特に爆雷は、ゆっくりと沈んでいくので、敵の動きを予測して使わないといけない。

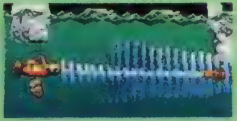
魚雷

自機の正面へ発射されるメインの武器。魚雷には３つのタイプがあり、一定時間ごとに色の変化するアイテムを取れば変更することができる。中でも超音波魚雷は、直撃させるよりも、敵のそばを通過させるように撃った方が効果が大きいぞ。

ハイパー魚雷

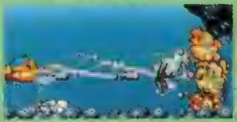
▲１発の威力が大きい、ノーマル弾。あまり使う場所はない。

超音波魚雷



▲魚雷の軌跡から広がる衝撃波でダメージを与える。

クラッカー

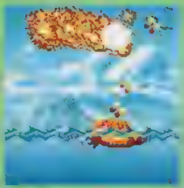


▲一定距離で爆発して、弾幕をはる。威力も高いぞ。

ミサイル

自機の上方向を攻撃。水中と、水面にいるときでは、攻撃が変化する。空中の敵は水面に出ないと攻撃できないぞ。タイプは２つあり、魚雷と同じく、ミサイル用のアイテムを取って選択、パワーアップできる。

タイプA



◀▲水中では浮遊機雷。対空用には広範囲を攻撃する機関銃となる。

タイプB

◀▲水中では横に広がるミサイル。水面ではホーミングミサイルだ。

©XING／IREM 1995

ステージ4までの重要ポイント攻略

STAGE1

▶ザコの撃つ魚雷は、こちらの攻撃で相殺できる。機雷もつぶしながら慎重に進もう。

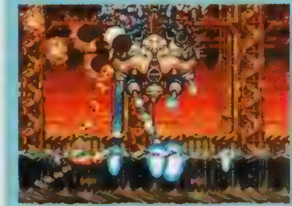
▲冷凍ビームで凍らされても、方向キーの連打で脱出することができるぞ。

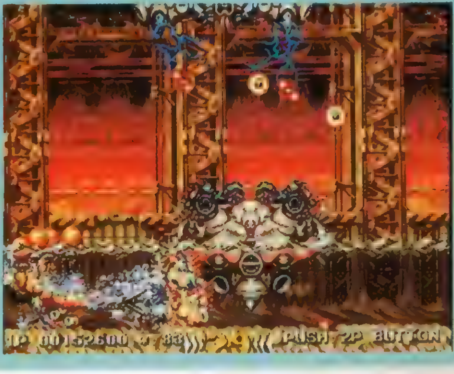
▶ボスの流してくるアンカーは、画面左端のこのあたりで回避。でも、運が悪いと当たる。

STAGE2

◀このステージの序盤は上空の敵が多いが、逃げ場がないので、水中からの攻撃にも注意。

▲ここでは上を通過する列車の落とす爆弾を避けながら、橋の根本部分を壊す。アイテムキャリアも来るぞ。





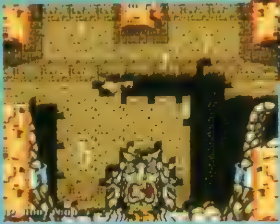
▲第1段階の攻撃は、左下の海底にいれば安全。攻撃の合間に水面へ出て、対空ショットで攻撃だ。

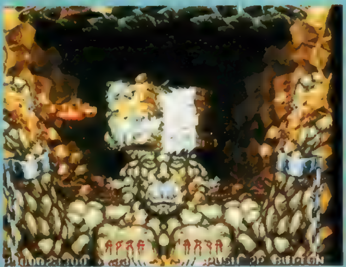
▶本体が水中に落ちてからも、左下の海底でOK。ただし、上から降ってくる弾はちゃんと壊そう。

STAGE3

▶魔神像は常に登ってくるのではなく、特定の場所ではスクロールさせない限り動かない。敵を倒してから上がろう。

▼ブロックは、自機で崩していくこともできる。トレジャーカプセルもあるので、なるべく回収していこう。

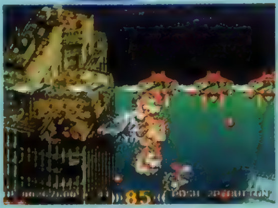




◀上へミサイルを撃つと、天井が落ちてくる。落ちてきた石柱を魔神像の頭に当てて攻撃するのだ。

▲第3の腕によるパンチは、このあたりにいれば当たらない。目玉に気をつければ、ほぼ安全地帯だ。

STAGE4



▲ビルの中を抜けていく場所では、魚雷を必ずクラッカーに。外で待ち受けている敵も、壁越しの爆発で片づけることができるぞ。

▲ミサイルは先端を撃てば減速、下を撃てば加速。それを利用してルートを作れ。

▶ボスの出現時に2体の間を抜けるようにして右下へ。後はヤツらの動きに合わせて左右に逃げながら攻撃しよう。

くるりんPA!

ジャンル／A・PZG ●メーカー／スカイ・シンク・システム
●発売日／発売中 ●価格／¥3,980
●対応周辺機器／なし ●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う! PS POWERチェック!

落ちてくる導火線をつなぎ合わせて、火で燃やして消していくゲームこれだ!! いいですなあこういった単純なルールのゲームは。さて、じつはこのゲーム、落ちモノパズルゲームにしては珍しく、ポーズをかけても画面中のブロックの配置が確認できる。これは私見だが慈悲深いメーカーの初心者に対しての優しい配慮ではないだろうか初心者を第一に思いやるスカイ・シンク・システムさんに俺はPSの未来を託す!!　(山田次郎)

パロパル国王を倒してエンディングを見よう

よいこのみんな〜、くるってる〜？(『くるりんPA！』やってる〜？の意)発売から約2ヵ月が過ぎて、みなさんどうでしょう？　対戦プレイばかりやってる人はわかんないかもしれませんが、このゲームにもエンディングがあるんですよ。8人全員を倒した後に控えおわしますお方こそ、パロパル国王であり、倒せばエンディングという素晴らしい人なのだ。

くるりんPA!

パロパル国王の特徴

①スピードが速い

さすが最終キャラクターであり『くるりんPA！』大会の主催者であるだけあってブロックの扱いは手慣れたもんであるようだ。速い。とにかく導火線ブロックを組み上げるスピードはハンパじゃない。このスピードに対抗するには練習あるのみ！…でもなくて、ポーズをかけて対処という手もある。

②8人のアイテムを使う

8人のキャラクターのそれぞれのアイテムを、このパロパル国王はすべて使用できるというのだから、手ごわいことこのうえない。こちらから大量に送った雪ダルマが、聖なる炎などの雪ダルマを消すアイテムを使われて送り返されることもしばしば。攻撃と防御がともに優れたキャラクターなのだ。

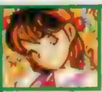
③ノーマル爆弾が出ない

パロパル国王の第3の特徴として、爆弾ブロックが出現しないというのがあるが、これは本当に特徴のひとつでしかない。というのも、爆弾ブロックが出現しないかわりに、導火線ブロックが出現するとかではなく、より強力な前述の8種類のアイテムが出現するからだ。いや〜、本当に強いです。

各キャラクターの特徴を覚えて 全員のエンディングを見よう

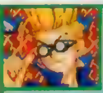
エンディングを見ることがこのゲームのすべてではないけれど、よっぽどのゲームでない限り、手に入れたソフトのエンディングを一度くらいは見てみたいよね。さて、この『くるりんPA！』なんだけど各キャラクターごとに違ったエンディングが用意されている、いわゆるマルチエンディングのゲームなのだ。ここでは8人全員のエンディングが見れるように、各キャラクターごとのパロパル国王の倒しかたを伝授するぞ。基本的にはどのキャラクターでも、127ページで紹介している攻略パターンか、反撃できないくらい大量に雪ダルマを送ってやるかすれば倒せるはずだ。

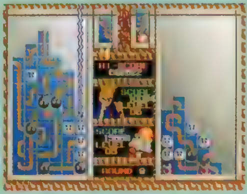
如月奈名



奈名ちゃんの場合はカンタン。パロパル国王が雪ダルマを送ってきたらキャンディーボールを使って雪ダルマを送り返し、ころあいを見計らって一気に点火する、というパターンをくり返すだけで勝てるぞ。

レイン・レオナルド





1番下に爆弾を置き、そこに点火することで連鎖するような仕掛けを作る。その際に、隣のラインにはなにも置かずに空けておくこと。グランドファイヤーで雪ダルマを消しつつ、サンダーファイヤーを決めてやれ。

ルビー・ジャネット

爆風が通常の爆弾の2倍あるSボンバーは、使いやすい反面、必要以上に爆風が仕掛けを吹き飛ばしてしまいがち。そのため、仕掛けを作るコツとして導火線を短めにすることをおすすめしたい。あとは点火すれば大爆発。

©1995 SKY THINK SYSTEM CO.,LTD.

パロパル国王に負けなければ勝てる!!

パロパル国王に勝つためには、国王の得意なパターンにもっていかせないことが重要だ。よくあるのが大量の雪ダルマを送り込まれた後、爆弾に点火されて死去、というパターンがそれだ。

負けパターンにハマらないようにするためには、国王の逆をやればいい。先に雪ダルマを大量に送ったあと、素早く次の爆弾の仕掛けを作って点火すれば国王といえど倒せるはず。

問題は攻撃を仕掛けるタイミング。じつは国王のアイテムは、右に掲載しているパターンで規則的に出現する。このパターンでいうところの5〜1のアイテムは、雪ダルマを消す効果があるので、それ以外のアイテムが出現するときに送れば雪ダルマを消されることがないというわけだ。攻撃は国王のラブリーロケットが出現する直前のタイミングがベストだろう。雪ダルマ→点火というパターンを分断するだけでなく反撃されずに倒すことができるぞ。

パロパル国王のアイテム出現パターン

1 ラブリーロケット
2 Sボンバー
3 時限爆弾
4 ロシアンドリル
5 キャンディーボール
6 パクパクライオン
7 サンダー/グランドファイヤー
8 聖なる炎
※1に戻る

▲2〜4が出現するときに雪ダルマを送れ!!

図解 これが負けパターン

大量に雪ダルマを送られた後

◀送られてくる雪ダルマは、いつも大量なのだ。

爆弾に点火されてとどめを刺される

◀爆発の規模もやたらとデカイ。これもまた国王ならではだ。

そしてこれが勝ちパターン

序盤でレベルを上げておこう

まずは仕掛けを作れ!!

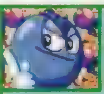
▲雪ダルマは低いところから降り積もっていくので、左右の1ラインを空けておいて、国王の攻撃をしのごう。

雪ダルマを大量に送って

ジミー

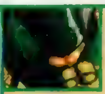
1ライン空けておき、その隣に額発の仕掛けを配置する。あとはライオンに雪ダルマを食べさせつつ仕掛けを完成させる。最後に空けておいたラインにライオンを使い、一気に点火すれば、国王といえど反撃は不能だ。

バーニング・キッド



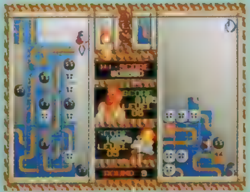
パロパル国王が聖なる炎を使ったあとで、自分のアイテムがネクストゲージに現れたら、すかさず時限爆弾を作動させる。そして、次に出現した時限爆弾を使って仕掛けを作り、速攻で点火させれば国王もイチコロだ。

ガブリエルXX



やりかたはレイン・レオナルドと似ている。レオナルドと同じ仕掛けを作っておき、仕掛けの爆弾に雪ダルマを降らされたらロシアンドリルで雪ダルマを消す。あとは点火して大爆発を起こせばよいのだ。

ミハエル・ド・シュペンバーグ



ラブリーロケットの置き方が重要。大爆発用の仕掛けを作り、ラブリーロケットは仕掛けの爆弾の上に配置する。ラブリーロケットの上に雪ダルマが多く積もってきたら反撃。そして爆弾に点火のパターンでオーケー。

ナタクーショ

パロパル国王にラブリーロケットが出現したら、聖なる炎で雪ダルマを送るか爆発を起こすというパターンをくり返す。あとは地道に国王の攻撃を耐えて、ナタクーショのレベルが15を超えたあたりでとどめを刺す。

メタルジャケット

●ジャンル リアルタイム・バトルシミュレーター●メーカー ソラン(ポニーキャニオン)
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／対戦ケーブル、メモリーカード●多人数プレイ／可(2人／要対戦ケーブル)

ココが違う! PS POWERチェック!

知ってのとおり、「メタルジャケット」の対戦プレイには、PS本体とモニターがそれぞれ2台必要だ。そのため、いつでも気軽に対戦を楽しむというわけにはいかないかもしれないよね、残念ながら…。COMPキャラ相手にプレイしても十分楽しめるけど、このゲーム最大の魅力はやっぱり2P対戦。休日に必要な機材一式を持って友達の家に行くなど、できるだけ機会を作って人間相手のバトルで熱くなってほしいな。（まこと）

勝利への道は険しい! 有利な条件で戦ってコツをつかもう!!

コンピュータが操る敵メタルジャケットは思考、戦術ともに熟達していてかなり手強い。ゲームを始めたばかりで慣れないうちは、自分のメタルジャケットの性能を上げたり、チーム分けで敵よりも味方の機体を増やすなど、有利な条件で戦って経験をつんだ方がいいぞ。戦い方のコツをつかみ、自信がついてきたら少しずつ条件を厳しくしていくのだ。何よりもまずは実戦訓練だね。

▲まず複雑な操作に慣れることが最初の課題かも。

◀実戦訓練の段階から、いろんな地形での戦いを経験しておくのも重要。地形に応じた戦術を意識するのだ。

BODY

攻撃力が高い、重武装系のメタルジャケットが最初のうちはおすすめ。自分なりの戦闘スタイルを発見できたなら、以後はそれに見合った機体で戦おう（下の機体リスト要参照)。

EFFECT

この項目では、自機のダメージバーが赤くなったときに機能を低下させるかが設定ができる。よほどの達人でないかぎりOFFが基本。遊びはじめたばかりとくれば、なおのこと。

WEAPON

ノーマルウェポンとスペシャルウェポンには、威力重視型、連射重視型などの特性がある。戦うフィールドなども頭に入れて武装する武器を決定しよう。勝敗を左右する重要な選択だぞ。

KEY

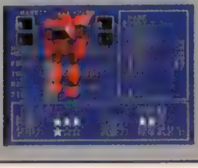
最初の状態が最も操作しやすいベストの設定だ。この基本の設定をベースに、自分の好みで細かな部分を変えればいい。メタルジャケットを手足のように動かせないと、まず勝てないぞ。

ARMOR 何度か戦ってみて、まったく歯がたたないようなら7に変更。あとは自分の実力に応じて落としていこう。

DAMAGE RADER REST これらの表示をOFFにして画面から消してしまうと、戦況がまったく不明になる。OFFは厳禁。

全8機の特徴をチェック!
メタルジャケットの使い方

機動力、上昇力、装甲力などの性能はメタルジャケットによって異なる。まず、どの機体がどの能力に優れているかを知っておこう。初心者向けの重武装系機体は威力の高い武器を搭載しているが、機動力か上昇力のどちらかが弱い。覚えておいて損はないぞ。



◀どのメタルジャケットにも長所と短所があるのだ。

アルフォンス

歩行型の機体で、すべての能力が平均して優れている。バランスタイプ。

リムスアット

機動力と上昇力は高いのだが、装甲力は低い機体。操作性はなかなか良い。

ギャブラ

機動力が高く、装甲も充実しているため地上戦に強い。反面、空中戦は弱い。

 ©1995 PONY CANYON INC.

いよいよ実戦！でも、まずは訓練あるのみ

▲交戦状態にある場所へガンガン押しかけていって戦いまくる。1度や2度の敗北なんか気にしない！戦って戦って、いつか勝利を手にするのだ。

さまざまなセッティングを甘めに設定しても、いきなり複数の敵を相手に自機一機だけで戦うのはツライ。最初は自機の他に2体ほど味方をつけて、3対2ぐらいの戦力差で戦うのがちょうどいいんじゃないかな？
実戦に入ったら、とにかくなんでも試そう。ただ走り回るだけでも操作の練習になるし、動くオブジェクト（電車、ヘリなど）を撃って遊ぶのも立派な射撃の訓練になる。もちろん一番いいのは戦闘に直接参加することだけどね。一つ一つの戦い、行動を、目的意識を持って大事にこなしていけば上達は早いぞ。

◀戦闘中に撃破されてしまうとこのカメラモードに。観戦するのもお勉強だね。

▲左右、あるいは背後の死角に回り込んで攻撃するのが必勝の戦術。真っ正面から突っ込むのは厳禁。

さらなる高度な戦術を伝授！

仲間　同じチームのメタルジャケットは、ときに連係攻撃の相棒になり、またときには敵の目を引くおとりになるなど便利な存在。戦術的に有効に利用するべし。

脱出法　敵に包囲されたときや壁際に追い込まれたときには、あれこれ考えずに直感で突破口を開け！　できるなら、ジャンプで相手を飛びこえるのが最適の方法。

漁夫の利　敢えて戦いを避けて逃げまくり、他のチーム、機体同士が潰しあってくれるのを待つのも立派な戦術。戦わずして勝てるようになればしめたものだ（!?）。

MJQ&A

メタルジャケット 質問箱

「メタルジャケット」のあんな局面こんなピンチを解決するQ&Aだ！　自由に自機を動かせるようになったら、必ず目を通しておいてもらいたい。それから、ここに書いたことはすべて「逆もまた真」ということばかりだ。自分がそんなふうに追い込まれないように注意すべし。

Q 敵に背後に回られたらどうすればいい？

最もオーソドックスで、かつ効果も高いのがバックボムを撃って敵をひるませる方法。そのすきを突いて逃げるのが常套手段だが、回り込んで逆に死角を突くのがベスト。

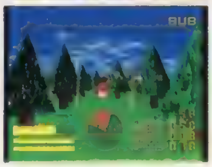
▲バックボムの弾数には限りがあるので、注意。

Q エネルギーが残り少ない時の戦い方は？

正面から戦いを挑むのはもちろん自殺行為。消極的な作戦だけど、建物やオブジェクトの影に身をひそめながら地道に戦おう。まだたくさん敵が残っているようなら、隠れながらもしつこく追いかけて1体ずつつぶしていくのがいい。根気と忍耐で勝負！　あせりは禁物だ。

ビルの上

◀建物の上からの奇襲は効果抜群。ただし、すぐに気づかれて反撃されてしまうので、一撃離脱の心がまえを忘れずに。



オブジェクトの影

◀オブジェクトは弾よけに最適。こそこそと敵を追撃するのに活用しよう。故に、樹木は踏み倒さずに残しておいた方が得策なのだ。

Q すばしっこい相手に大きなダメージをあたえるには？

素早く動いて狙いをつけにくい敵や空中にいる敵には、攻撃力が高い武器で攻撃して大ダメージをあたえてやろう。単発で威力がある武器は、実は命中しやすいのだ。

▲相手との距離をちぢめて、確実に当てよう。

Q 敵の虚をつくいい方法はないものか？

移動と旋回を組み合わせた複合アクションを試してみよう。相手と向かい合った状態からいきなりジャンプして背後に回り込んだり、いろんな動きが可能なのだ。

▲複合アクションを使いこなせればもう上級者。

ギルガギーナ
優れた機動力と上昇力をいかしてアクティブに戦える機体。装甲力はそこそこ。

ソルソリア
スリムなフォルムから受けるイメージに反して、重武装系。上昇力が非常に高い。

クォン
ホバータイプのため機動力は高い。上昇力は低いものの、装甲力の高さも魅力。

ブリッツ
上昇力に優れ、重武装系の武器を搭載している。ソルソリアと似たタイプの機体。

バオ
機動力、装甲力は申し分なしの重武装系ジャケット。初心者にモロおすすめ。

サンダーストーム&ロードブラスター

●ジャンル／LDゲーム●メーカー／エクゼコ・デベロップメント
●発売日／10月下旬予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス、ネジコン●多人数プレイ／可（2P分担プレイ）

ココが違う! PS POWERチェック!

そう、この作品がゲーセンに登場したのは10年近く前だった。当時のゲームでは考えられない迫力あるゲーム展開。あの衝撃的な興奮を覚えている人はPSユーザーの中に何人いるのだろう。あの興奮を忘れていない人には断言する! これを買わないと一生後悔するぞ（笑）。そしてこのゲーム未プレイの人も、当時を知るゲーマーがなぜ惚れ込んだのか、ぜひ自分自身の目、耳、手で確かめて欲しい。　（JOH）

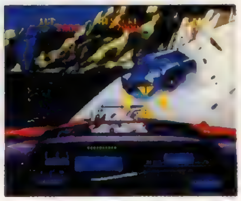
よみがえる興奮…LDゲームの名作が帰ってきた!!

今から約10年前の84年・85年は、往年のビデオゲーム・ファンには忘れられない年になった。その年に、後世〝LDゲームの最高峰〟と称されることになった2つのゲーム、『サンダーストーム』と『ロードブラスター』が衝撃的なデビューを飾ったからだ。フルアニメーション映像で繰り広げられるゲーム展開は、当時では考えられない迫力と画期的なシステムを強烈にアピールし、多くのゲームマニアを唸らせ、そしてトリコにしたのだ。

あの興奮を知る人の願いが今、遂に叶えられてこの2つの名作がカップリング（ディスク2枚組）でPSに登場するぞ。斬新なアイデアと絶妙な演出がマッチしたおもしろさは、今もまったくサビれることがない。このゲームを知らない人にもぜひ味わって欲しい。

▲『サンダーストーム』は戦闘ヘリによる決死の戦闘が、キミの挑戦を待ち受けている。

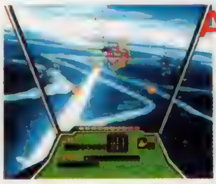
▼『ロードブラスター』では凶悪な暴走族との手に汗握るカーチェイスを堪能できる。



ここがスゴい 1 グラフィックがパワーアップ

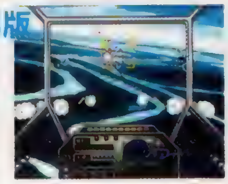
この2作品にはそれぞれ、アーケードそのままの画面モードと、PS用にコンパネなどのグラフィックが改良された画面モードの2つが用意されている。どちらでも自分の好みに会う方を選択してプレイしよう。また、『サンダーストーム』ではミサイルのスモークが追加されるなど、細かいところで改良が加えられているのも感動モノだ。他にも効果音もバリバリにグレードUPしているので、臨場感もバツグンだぞ。

AC版



◀昔懐かしのゲーセン版の画面。

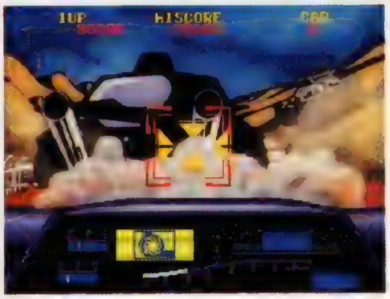
PS版



▶綺麗になったPS版の画面。

ここがスゴい 2 システムもさらに充実

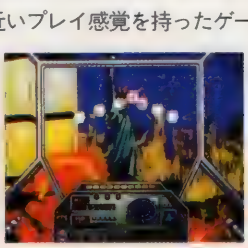
『ロードブラスター』で敵車に向かってスーパーチャージを使う場合、その車にカーソルを合わせるというシステムが追加された。これによって操作感覚がよりリアルになり、ゲームとしてのおもしろさも増したぞ。また、コンティニューやステージクリア時の各種ボーナスも改良されて、オリジナル以上にゲーム内容は充実しているぞ。



▲敵車に赤いカーソルがあるのに注目。ここに黄色のカーソルを合わせてスーパーチャージ（ターボ）を使う必要があるので、緊張感倍増なのだ。

ここがスゴい 3 マウスやネジコンもOK

PS版では各種キーコンフィグの変更だけでなく、ネジコンやマウスにもバッチリ対応しているのだ。ネジコンでプレイした場合のアナログ判定は設定されていないけれども、『ロードブラスター』はレースゲームに近いプレイ感覚を持ったゲームなので、ネジコンでプレイした方が操作は馴染みやすい。また『サンダーストーム』では縦横無尽なカーソル移動が重要なので、マウスでプレイした方が快適に遊べるぞ。



◀マウスなら通常の移動も楽々なのでお勧めだよ。

LDゲームって何?

LDゲームとは、フルアニメーションによる独特の画面展開を見せるジャンルである。ゲームシステムはいたってシンプル。ゲーム中の画面に様々な指示表示が出るので、その表示通りに入力を行えば、映像は先に進み、入力を誤ればミスとなってしまう。フルアニメーションが可能にした息もつかせぬ展開は、発表当時のゲーセンで一大ブームを巻き起こしたのだ。

入力せよ

◀入力が遅れたりしたら、哀れ湖の中へ…。

▲画面の指示表示に注目。素早く入力しよう。

◀バッチリ入力していれば先に進めるのだ。

 ©1984、1985 DATAEAST CORP.©1995 ECSECO DEVELOPMENT.

攻略編 生き残るための鉄則を紹介

サンダーストーム まずは基本的なポイントを押さえよう

基本1 音声に注意

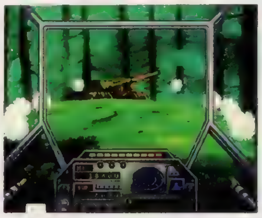
「サンダーストーム」には、操作形態が〝照準〟と〝ヘリ移動〟の種類がある。〝ヘリ移動〟の入力が必要になったら音声で知らせてくれるので、目だけではなく耳にも集中力を働かせよう。

▲普段は照準に神経を集中して、音声が聞こえたら、画面下の指示表示に目を移そう。指示表示の入力が遅れるようでは、生き残ることはできないからね。

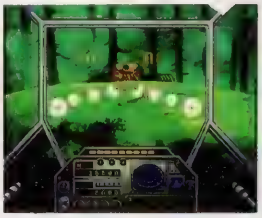
基本2 照準は速攻で

敵に撃たれる前に倒さないと勝ち残ることはできない。そのために、ゲームの流れを見ながら照準を早めに標的に向けるように心掛けよう。先手を打てれば、かなり楽に攻略できるはずだ。

敵が登場



▶敵のヘリや戦車などが画面に現れたら、射撃目標表示が出る前から照準を敵キャラに向けておこう。この準備が大切なのだ。



◀予め照準を敵キャラに合わせておけば、射撃目標表示が出たと同時に敵を破壊できる。破壊が遅れると撃墜されてしまうので注意！

速攻で倒せ

ロードブラスター 後半の激難ステージを徹底研究

ROOT 6 リゾートで大暴れ

後半ステージになると難易度はかなり上がるので手こずる人も多いことだろう。そこで、終盤のＲＯＯＴ６～８の攻略を入力手順の解説付きでお届けしよう。このステージではリゾート地が舞台になっている。これまでのステージに比べると入力での許容タイミングがシビアになっているので気合を入れてプレイしよう。

入力手順	
←	→
←	□
→	○
○	←
→	→
←	←
→	←
→	○
○	→
→	→
←	←
○	→
○	←
→	←
←	→
→	○
←	○
○	○
←	○

◀普段は平和なリゾート地も大混乱に。山々の緑をバックに争いが繰り広げられるのだ。

◀林道を疾走するシーンもたくさん用意されている。木に衝突しないように、気を付けよう。

ROOT 7 地下水路へ突入

いよいよ主人公は地下水路に隠れる敵のアジトに乗り込む。走行する舞台が狭い設定になっているため、行く手を阻む障害も、右から左から次々に登場するのだ。目まぐるしい上に予想しにくい展開が多いので、全体の流れを覚えておかないと攻略は難しいかもしれない。キミは、ここから無事に脱出できるかな？

入力手順	
←	←
→	→
→	○
→□	→
←	○
→□	←
←	→
→	→
←	←
○	←
→	→
○	□
→	→
→□	←
→	○
○	
→	
←	
→	

▲地下水路ではトリッキーな展開が続出するので、緊張感をタップリと味わえる。

ROOT 8 農場での死闘

戦いの場は農場へと変わり、暴走したトラクターが主人公を踏み潰そうと襲いかかってくる。このステージでは、農具や農作物あるいは敵など、視界を邪魔する要素がたくさん用意されている。当たり判定はないのに、それらが目くらましの効果を呼んでミスをしてしまうことも多いので、くれぐれも注意しよう。

入力手順	
←	←
→	→
→	→
←	□
←○	○
→	←
←	→
←	←
→	→
□	→
○	○
←	□
→	○
○	□
→□	→
←	←
→	○
○	
→	

◀このステージでは目障りな動きをする敵が多い。指示表示だけに神経を集中させようね。

◀畑の中を突っ切る。次の展開が分かりにくいから、初めてプレイする時はメチャ怖いぞ。

元祖復活
プレイステーション
PSで本領発揮！
12月発売予定
乞御期待
バーチャル
飛龍の拳（仮）
より激しく！
よりリアル！
1 平均約1,000ポリゴン以上
毎秒60コマの超リアルバトル！
2 プレイステーションで実現した
華麗かつ豪快な秘奥技の数々！
3 あの『飛龍システム』も格段にパワーアップ！
連続技、S・テクニック、S・ディフェンス…。
4 多彩なモード、機能が充実！
ストーリー、VS、プラクティス、トーナメント…。
今度の飛龍は3D！ 究極の異種格闘技戦！！
1985年、史上初の異種格闘技対戦ゲームとして誕生。以来、常に時代を先取りしてきた「飛龍の拳」。そして1995年高性能ゲーム機プレイステーションとの出会いにより、シリーズミリオンセラーの実績と10年間の技術・ノウハウを結集し、「バーチャル飛龍の拳」へ超進化を遂げた！磨きあげられた本物の技、美しいグラフィック、格闘ゲームの真髄を徹底的に追求した、最高のエンターテイメント！キミの魂を熱くする、究極のバトルがはじまる！
プロが教える
プロを目指す人のための
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
国際級の実績 2年連続受賞
1989【シェラード】
1990【超人ウルトラベースボール】
BEST SPORTS GAME
OF THE YEAR
平成8年度
新入生募集
入学案内無料送付中
◆ゲームクリエイター本科（2年制）
◆デザイナー本科（2年制）
◆マルチメディア本科（3/4年制）
Tシャツプレゼント！
先着100名様！
さらにお友達と
来れば差し上げます。
ゲームクリエイターの
体験入学開催
違いを見つけに来て下さい。
◆体験入学開催日
10/7(土) 10/21(土) 10/28(土)
時間 PM 2:30～PM 5:00
ご注意 学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、ご請求下さい。
学院校舎
◆学院説明会 随時受付中
地方（仙台、新潟など）での説明会も開催します。
プロ養成機関
カルチャーブレーンコンピュータアートがくいん
CBコンピュータアート学院
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 TEL.03-3829-0867

本物の **違いを確かめて下さい。**

プロ指南
ウルトラ麻雀 兵(つわもの)
（仮）
発売日未定

名人・十段・八翔・最高・王位！！
数々のタイトルを制覇した
有名プロ雀士が究極の指南！
総勢16名の兵達がここに集う！

撮影協力・雀荘エム　敬称略・50音順

遊びながら確実に強くなる PS麻雀ゲームの決定版！

1.イカサマ無用！究極の人工知能搭載。
2.総勢16名！有名プロ雀士が実写・肉声で登場。
3.雀荘オープン、大会主催など、イベントも豊富。
4.打ち筋・弱点をズバリ解析，プロ雀士による本格指導。
5.上達度が一目でわかる、パーソナル戦歴データ。

期待の新作 続々登場

超本格派！勝馬馬券購入
意思決定支援ソフト

あの驚異の
トリプルベクトル
方式が
パワーアップ！

コンピュータ脳力解析
ウルトラ万馬券（仮）

もう野球ゲームで迷わない！
遊び方無限大

CGが
ウルトラプレイが
PSで
楽しさ倍増！

ウルトラ ベースボール 実名版 PS（仮）

「マーク」および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●画面写真、ロゴ、イラストは開発中のものです。
●ゲームの性質上、ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。

株式会社カルチャーブレーン
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0866

興奮必至のストーリー
『電撃』のコミックスラインナップ
続々発進!!
「正宗、動く…!」
電撃コミックスEX
銀河戦国群雄伝
ライ⑫
真鍋譲治 10月10日発売 定価950円
偽帝・骸羅を倒し、五丈を平定したライ……。そして、
電撃コミックガオ!(毎月27日発売)誌上にて好評連載中!
おうかほうしん
央華封神②
10月28日発売 定価980円
放浪見聞録①
島田英次郎
10月10日発売 定価860円
精霊伝説ヒューディー外伝
ローティスなあじゃ
おおのやすゆき
10月10日発売 定価1,200円
スターピンキーQ①
10月10日発売 定価980円
Dセレクション
エメラルドドラゴン
OFFICIAL FAN MOOK
定価1,950円
©ライトスタッフ・グローディア・メディアワークス
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130

読んでドキドキ！見てワクワク！新刊そろいぶみ!!
電撃文庫
ソーサラー狩り
爆れつハンター 5
デビル・ドール
—魔人形—
著／あかほりさとる　イラスト／臣士れい　定価 520円
ますます快調！シリーズ第5弾!!
美少女3姉妹登場!!　そして、な、なんと
あのキャロットが婚約〜!?
ソーサラー狩り
爆れつハンター ①〜④
①血封印−ブラッドシーリング−
②魔法大工−マジック・カーペンター−
③転輪王−キング・オブ・ヤシャー（前編）
④転輪王−キング・オブ・ヤシャー（後編）
好評発売中！
定価 ①② 500円 ③④ 520円
10月3日(火)より
テレビアニメ放映開始！
テレビ東京系全国6局ネット！
10月10日発売！
© あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス/「爆れつ」委員会/創通エージェンシー
冒険商人
アムラフィ2
南海の妖女
著／中里融司
イラスト／MEIMU
定価／580円
新たな謎を追って、
少女は再び冒険の海へ！
冒険商人アムラフィ
海神ドラムの秘宝
定価 560円
銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN
ユナ
哀しみのセイレーン
著／野呂昌史　イラスト／明貴美加　定価／520円
© 1992, 1995 RED/1995 HUDSON SOFT/All Illustrated by Mika Akitaka
電撃ゲーム文庫
D&D®リプレイ
ミスタラ黙示録②
著／安田 均&グループSNE
イラスト／中沢一登
定価 780円
D&D®の面白さがよくわかる！
ストーリーを楽しみながら、D&D®の遊び方がよくわかる。
D&D®初心者にもおススメ！
Dungeons & Dragons and D&D are registered trademarks by TSR,Inc.
D&D®リプレイ
ミスタラ黙示録①
定価／720円
好評発売中！
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·3294·1130（主婦の友社営業部）

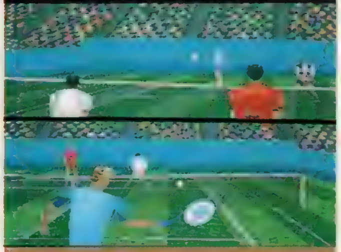
他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー 10本

DEEPER Lite
ディーパーライト

GROUND STROKE

■エス・ピー・エス■SPG
■8月11日発売■5,800円



いろいろな視点でプレイできるポリゴン・テニスゲーム。難易度はかなり高い。

ツァイトガイスト

■タイトー■STG
■8月25日■6,800円

全8ステージを舞台に熱い戦いが展開する3DSTG。コンティニュー制限あり。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

注目ソフトというと『ナムコミュージアム』。自分がゲロはまりしていた、青春時代のゲーム満載ということで、間違いもなく期待してしまう。しかも家庭用に移植されるのがほとんど初めてに近いゲームもたくさん入っているし。早く『2』以降も発売されてほしいと思うのは僕だけでしょうか？

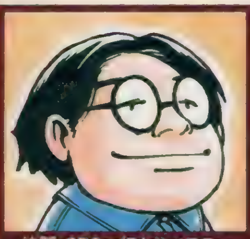
GROUND STROKE：最初に言っておくが、評者はどうしてもこのゲームでは勝てなかったので、ある意味ではこの評価は間違っている可能性はある（1セットも取ることができなかった）。ただ、評者がプレイして、ここまで難しいのでは、普通の人がプレイできる範疇にないのは確かだろう。完全ポリゴンのテニスという意味で、見た目の面白さは強烈だが、ゲームとしては余りに荒削りだというのが結論だ。惜しいと思う。

40

ツァイトガイスト：なんというか、平板なシューティングである。画面の見栄えがいいのと、オープニング、エンディングのムービーがいいので、それなりにプレイしてしまうが、シューティングとしての快感も不足しているし、あと操作感が重いためにプレイしていて、ちょっとイライラする。ただ、ロックオンレーザーはずいぶんかっこいいので気に入った。もうちょっと練り込んで、快感を追及してほしかったと思う。

45

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

今後の期待作。『ウィズⅦ』『ときメモ』『パーフェクトゴルフ』『通天閣』『ゾーク』『新リッジ』『スナッチャー』『ワンダラーショック』『鉄拳2』『アローン2』『ウイングコマンダーⅢ』『第4次スパロボS』『ロードラッシュ』『サイドワインダー』etc.でも発売延期だけはカンベンしてほしい。

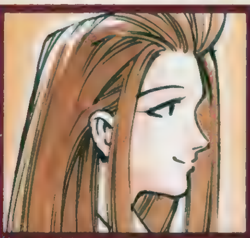
GROUND STROKE：遊べないゲームではないが、すべてにおいて大味。球のスピード、ミートポイント、走力、歩幅、ラケットを振るスピード、といった各種要素のバランスが悪いため爽快感に欠けるのだ。球が止まって初めて判定を下す審判（＝ロブを空振りした時などは少々待たされる）、ほんの少ししかない「実用に耐える」視点、お粗末なプレイヤー名登録システムにもイライラさせられた。難度の設定（難しい）にも疑問を感じた。

40

ツァイトガイスト：ロックオンレーザーは気持ちいいし、オープニングデモも力が入っている（悲しいかな、エンディングよりすごい）。だがゲームとして見るとバランス、操作感等がことごとくイマイチ。相手レーザーを無効化するローリングは成功しにくいし（最終的にＬＲボタンを連射してプレイした）、ロックオンレーザーの溜め撃ちも単に上級者が点数稼ぎのために使う機能でしかない。視点変更の恩恵もほとんどないし…。

55

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

先日、姉妹誌Ｄ王でアダルトＣＤソフトの取材に行ってきました。スタジオ内は完全に隔離された別世界。そこで目の当たりにした光景とは…。そんな私が大注目しているソフトは、『リッジ』の続編なのです。…何？　前から同じ路線だって？　そんなことありません、何たって今度は2作目よん。

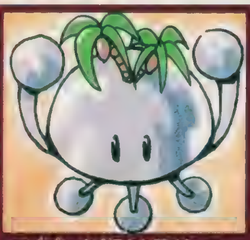
GROUND STROKE：テニスゲームがむちゃくちゃ上手な人が制作したのだろうか、という疑問を持つほどゲームのレベルが高い。さらに、自キャラの足が遅く、走りながら打ち返せないのも難点。ボールのスピードに対して、ストローク速度がスローモーで、予想しないとボールに当てることさえ難しい。気になったのは登場キャラクターの能力値。キャラごとにはっきり差が付いていたなら、試合がもっとおもしろくなったのではないだろうか。

55

ツァイトガイスト：複数の敵にロックオンミサイルが命中したときはすごく壮快。しかし、操作性が悪いためか、ロックオンのカーソルが素早く動かず、マーキングが対応できなかったのが残念。また、側面の敵が見にくく、ひたすら前進しかできないゲームのため、横から攻撃されたら手も足もでなかった。パワーアップ、シールドなどのアイテムが全く無いので、攻撃のバリエーションの乏しさと、全体的な難易度の高さを感じた。

60

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

今後の注目作は『第4次S』『カリ城』『ダビスタ』『ロードラッシュ』『通天閣』。目先の注目作はＳＳ『レイアース』。羽岡氏が「アレはいい!!」と絶賛するので、しばらく『レイアース』休暇を取らせていただきます。でも、ひょっとしたら『闘魂烈伝』にハマってる恐れあり。

GROUND STROKE：とにかく怒り爆発ってぐらいにムズイ超難度テニスゲーム。このゲームを間違って買ってしまった人に必勝法を伝授してみたいと思います。サーブ時…普通にサーブしたら、ダッシュして、ベースラインとハーフラインの真ん中当たりでロブを打ちます。レシーブ時…普通にレシーブしたあと、ダッシュしてこれまたベースラインとハーフラインの真ん中でロブ。普通にプレイしても、まず勝てないので試してみましょう。

35

ツァイトガイスト：自機の移動に慣性がついててフラフラ。このテのＳＴＧって苦手なんだよなぁ。弾避けの快感は望めないけど、ロックオンレーザーで敵を一掃する気持ち良さはある。3Ｄものとしては、けっこう悪質な攻撃をしてくる敵もいて、その場合ローリングで避けるんだけど、その操作に問題あり。ＬＲボタンを交互に押す、ってスゲ～使いにくいんですけど。それにしてもあの最終ボスって、攻撃しにくくてかなりイライラした。

40

永世名人

■コナミ■TBL
■9月8日発売■5,300円

各種設定も充実した将棋ゲーム。プレイヤーの数手先を読む「予測読み」モードが新鮮。マウス対応。

先行する2つの将棋ソフトと比較して、明らかに遅くて弱い。これがなにより大きな問題である。やはり後発であるからには、それなりに強くあってほしいと思うのが普通であろう。オプションとして江戸時代の棋譜データが入っているなど、ソフトとして充実しているのはうれしいが、やはり肝心の将棋が弱いのでは、本末転倒だと思う。棋譜データに価値を見いだす人なら買ってもいいかもしれない。

50

独特の「予測読み」という要素の威力か、思考時間の短いレベル1でもそれなりの手を打ってくる。棋力が私程度の人間にとっては、あまり待たされずにそれ相応の戦いができるので、ありがたい。ただ、それ以外の機能が少なめ（そう重要ではないものはそろっているが）なことと、操作性がイマイチ（コントローラでの操作がもっと快適にできるよう、各種ボタンを活用してほしかった）なのが惜しい。

80

有名な棋士の対局を再現して、打ち筋を研究できるだけでなく、好きなところから自分も加わることができ、将棋好きが腕を磨くには持ってこいのゲーム。読みの深さのレベルによって5段階に分かれたヒントは、初心者にとってかなり役立つシステム。だが、レベル5はあらゆる形を想定して答えを出そうとしているせいか、思考時間が驚くほど長かった。オープニングの錦鯉と獅子おどしのおやじ臭さがイカス。

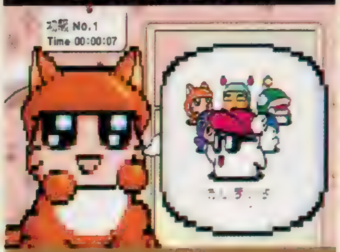
65

後発の将棋ソフトとしては、特出したウリに欠けるのでは？ プレイヤーの手を先読みして応手を考える、というフレコミの「予測読み」機能も、それによって何が違うのか僕の頭ではよくわからなかった。すまん。ただプレイヤーが作った詰め将棋をCOMに解かせるのは、普通の対局とは違う感覚（COMの思考を試している気分）が味わえる。江戸時代の棋譜データってのも、ディープな将棋ファンのためにあるようなゞ

65

おーちゃんのお絵かきロジック

■サンソフト■PZG
■9月8日発売■4,900円



数字をヒントにマスを埋めて、隠された絵を探していくパズルゲーム。問題数は全300問。マウス対応。

「ただのパズルゲーム」でしかないのだが、そのパズルの面白さが抜群なので、徹底的にハマる。ただし、サイズが大きいときにスクロールするために全体が見づらくなるのが欠点。あとボタンの割り当てが納得いかないところがあるのが気になる。のんびりパズルをやることに抵抗感がない人はメチャクチャはまること間違いなしの絶対のお勧め。ただし、このテのロジック・パズルが嫌いな人は絶対買わないように。

80

ハマる。気がつくと何時間もプレイし続けていることもしばしばあったほど。問題数も多いし、超上級ともなると1時間程度では解けない難問ばかりなので、とてもやりがいがある。自分で問題を作れる点もポイント高し。ただ、25マス×25マス以上の問題になるとスクロールする（上＆左のマスとのズレが出てくる）のだが、これだけはなんとかしてほしかった。初級問題のタイムアタックも熱い（笑）。

80

この手のパズルはほとんど初心者だったのだが、いったん法則を覚えると、ロジックが解けるのが楽しくてなかなか止まらなかった。間の「おーちゃん」の声は妙にかわいく、思わず聞き入ってしまう。また、自由に絵を描いてロジックにできるのも嬉しい。ただ、一列に決められた数以上のマスが入らないので、複雑な絵を描くことができないのが少し残念。30×30のロジックを完成させるのに長時間を要する、根気のゲーム。

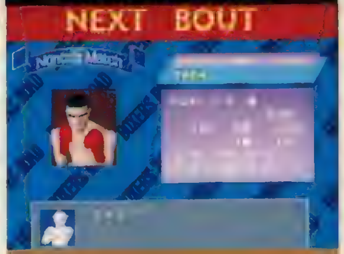
75

ヒマつぶしに2～3問と思っていると、気がついたら数時間もたってたりして、中毒性はかなりのもの。これはオモシロイ。もともとパズルとしても優れているし、問題数も多いのでハマルことは確実。でも、25マス以上の問題になると、画面をスクロールしなければ表示されない部分があり、これは減点材料でしょう。そのためにかなり解きにくいしね。でも「へべれけ」ファンと、かないみか様のファンはそんなの問題じゃなく買い。

85

BOXER'S ROAD

■NEW■SPG
■9月8日発売■5,800円



緻密なデータをもとに、ボクサーを育成していくSPG。試合のシーンのみ、2人プレイ可能。

1ラウンド3分で、判定ともなれば、4回戦ですら12分戦わなければならないシビアな設定。しかも、体重を気にしながらボクサーを育てるのだから、プレイヤーの負担はずいぶん重い。つまり、敷居がかなり高いソフトで、誰にでも手軽に遊べるソフトとは言い難い。だが、その敷居を乗り越えるとゲームの面白さは、半端ではない。歯ごたえのあるゲームを楽しみたい人にはお勧めできる内容だ。

80

異なる2つの要素（緻密な調整が求められる育成パートと、指先のテクニックが求められる試合パート）を同時に要求しているため、楽しめる人はかなり限られてしまうだろう。とはいえデキは悪くない。最初はシビアに感じられる体重調整も、数をこなすうちに感覚的になんとかなってくる。試合パートのアクション性こそ強いが、長い時間をかけて、のんびりと楽しめる人向けのゲームといえるだろう。

75

日頃は基礎訓練と食事制限のふたつにボクサー人生を費やすストイックさが見事に再現されていて、泣かせてもらった。目標体重が達成できないと、すぐさま不戦敗になってしまうところも、厳しい現実そのまま。したがって、試合も実にシビアで、相手の選手の能力、判定方法、試合時間など細かく設定されている。勝ち上がるのは相当大変だけれど、敵をリングに沈めたときはガッツポーズしてしまうほどうれしいよ。

85

複数のトレーニングメニューをこなすと各パラメータが相殺する場合があり、なかなか数値がアップしてくれないことがある。また食事とパラメータの関係もわかりづらく、最初はかなりとっつきにくいんじゃないかな。試合は実質的にアクションだし、慣れるまでの新人戦ぐらい、試合の採点が甘くてもよかったのではないだろうか。ときどきなぜ負けたのか、わからないことがある。1ラウンドの時間も、少し長いと思う。

70

信長の野望・覇王伝

■光栄■SLG
■9月15日発売■6,800円

戦国SLGの名作「信長の野望」シリーズ第5作。武将の能力値をエディットする機能もある。

シリーズ最新作ではなくても、光栄のソフトとしては画期的に安いことと楽しめるプレイ時間を考えればコストパフォーマンスは抜群に高い。若干ウインドウの操作感が重いのと、ウインドウの背景の模様が暗いために、TVによっては文字が見づらくなるのを除けば、非常に楽しめた。ただし、この手のシミュレーションは好みがはっきり分かれるので、誰にでもお勧めできるわけではないのも事実。

80

さすがは光栄。この手のSLGは作り慣れているというか、遊べる内容になっている。操作性や価格設定も悪くないし、難易度や多人数プレイの設定ができる等プレイヤーサイドの「遊び方の幅」もかなり広い。武将データ部分を読み出す際に一瞬CDを読みにいくのだが、そこだけテンポが悪くなってしまうのはCDロムの宿命か。合戦シーンでの展開がやや間延びしてしまうのも個人的には引っかかった。

80

ともすると単調になりがちなコマンド入力だが、選択肢がたくさんあるので、頭で構想を練りながらプレイできる。いざ合戦の準備を始めると、鉄砲を購入したり、同盟を結んだりと、空気が張りつめだし、知らないうちにその世界に引き込まれていくのも、このゲームの魅力。ただ、合戦にもっと撮り込みのシーンを挿入すれば、臨場感を出すのに効果的だったのでは。じっくりゲームに取り組みたい人にお勧めしたいな。

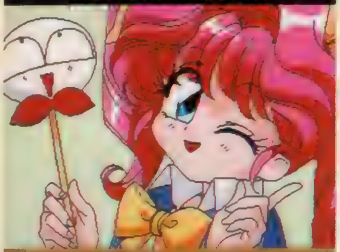
70

「信長」をプレイするのは「全国版」以来だ（古い）。そんなわけで、まず戸惑ったのが、金欠状態に陥りやすいこと。その点で多少の厳しさがあるんだけど、コツがわかれば意外に簡単だったりする。兵をかき集めてひたすら攻め込めば（ファンの間では定石らしい）、ラクに進めるなんて…。出陣や勝利シーンなどのムービーは、NHKの大河ドラマみたいでイカス。でも戦闘は単調で退屈なので、飽きやすいかも。

70

宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2

■アスミック■ETC
■9月15日発売■4,900円



大人気のデジタルアニメ第2弾。豊富なアニメーションと豪華な声優陣が人気のマト。

「2」になって改善された点と言えば、価格が400円安くなったことぐらいだろう。逆に言えば「1」とほとんど変わらないデキということだ。総当たりでコマンドを試すと先に進む、それを繰り返すのみでゲームは進行する。ともかく絵か声優が好きな人以外には勧められない。だが、逆に言えば、この絵が好きな人には、それなりにか、あるいはすごく楽しめるゲームであることも明らかではある。絵の好きな人専用？

45

一度聞いたメッセージをスキップできるようになったため、格段にプレイしやすくなった。シナリオのボリュームも統一（約30分×4）されるなど、前作からかなり進化している。しかし、声と音のバランスが悪い、一部の声に雑音が混ざる、カーソル移動がやや重くなることがある、といったところは改善の余地あり。物語的には3つめ（7話）が秀逸。ここまで涙腺が弱くなっているとは…(笑)。名作です。

65

CDゆえに会話シーンのテンポが悪く、ストーリーにもあまりメリハリがなかった。3つのコマンドをまんべんなく見ていかないと、内容が前後してしまったり、シナリオの中の長い会話シーンで、ポーズできなかったりしたのが気になった。ゲーム性はほとんど無いので、この系統の話が好きじゃない人にはちょっとツライかも。とは言え、かわいい声優さんの声、肌の露出度の高さなどなど、男の子にはウレシイ特典付き。

55

前作よりもカット数は増え、アニメーション部分も多くなっている（と思う）。1度聞いたセリフはスキップできる点もいい。今回はシリアスな話が多くて、前作のような妙なノリが薄れたかな。個人的にはシリアスなかないみか様は好きじゃないので、泣きの7話もイマイチに感じた。8話のバースとペガサスの対決も、あれだけ盛り上げておいて画面が揺れるだけ。せめて戦ってるカットでも入ってれば印象も変わったのに。

55

V-TENNIS

■トンキンハウス■SPG
■9月22日発売■5,800円

本物そっくりの動きを取り入れたリアルなテニスゲーム。オリジナルのキャラを作成することも可能。

視点の切り替え機能にほとんど意味がないのを除くと、テニスゲームとしては遊べるのだが、コートに対してプレイヤーの足が速すぎるために、ベースラインプレイヤーでは、途方もなく長いラリーになり、疲れ果てる。結局、勝つためにはネットに出るしかないのだが、それでもほとんどの球が取られてしまって、非常に長い試合になる。ただ操作性などはいいし、ともかく勝って先に進むことができるのは確かだ。

55

ミートポイントの判定が大甘なのだが、それだけに熱いラリーが楽しめる。その一方で、視点を変更する場合は試合ごとに設定し直さなければならない、チェンジコート時のデモを最初から表示させない設定がほしい、COMの思考ルーチンが全キャラ同じに感じられる（選手差はパラメータによるもの）ダブルスが不可能、といった点に不満は残る。奥の深さは感じられないが、気軽に遊べるゲームではある。

70

エディットモードで最強プレイヤーを作り上げるのが楽しい。選手の肌の色からユニホーム、性格などを好きなように設定した結果、パラメータが真っ赤に染まった強いキャラが誕生したら、早くコートでの勇姿が見たくて仕方がなくなる。ゲームの難易度は、初心者でも気軽に楽しめるほどの低さ。選手の動きのパターンの多さと、リプレイ時にいくつもの角度から堪能できるところに好感が持てた。操作感もマル。

75

アレに比べれば、勝てるテニスゲーム。コートが狭く、ベースラインからパッシングで抜くのが非常に困難なため、ネットプレーでなければツライ。遠近法がおかしいのか、バレーボール（バスケットボール）サイズのボールでテニスしてるような感じもする。かなり問題があるけど、勝てるってのはいいことです。エンディング後のボス戦（強い）もメチャ熱いし、視点を好みの位置に設定できる点も、気にいった。

70

EXECTOR（エグゼクター）

■アークシステムワークス■STG
■9月22日発売■5,300円

全5ステージのダンジョンを探索していくSF・シューティング。パスワード・コンティニュー可。

なにより最大の問題は理不尽な難易度である。何度も復活する敵と、迷路になっているマップ、そして分かりにくいグラフィック、さらに壁に引っかかってしまう操作性の悪さなどにより、プレイしていて非常に辛い。

ミサイルを撃った時の、破壊の快感や必殺兵器のグラフィックが気持ちいいので、ゲーム全体の荒さが実にもったいない。もうちょっと煮詰めてほしかった。

40

強いクセのある通常移動、使い勝手の悪い平行移動、画面上で見分けにくい各種アイテム（異なる武器を取ってしまうと今までの武器を勝手に捨てられるので死活問題）ほとんど意味のない視点変更、画面外からいきなりくる敵の攻撃等、つらい点が多すぎる。これではいくら背景ストーリーやメカデザインが凝っていても、プレイヤーがゲームについて行けない。せめて操作方法くらいは選ばせてほしかった。

50

正面の敵の攻撃を避けようとして、後戻りすると、倒した敵が復活していて、挟み撃ちに遭ってしまう。これがもっとも多くてどうにかしてほしい、やられパターン。操作性も良くなく、滑らかに動かずに枠に引っかかることもしばしばあった。ステージ後半はマップが複雑で、制限時間内にクリアするのが困難。しかし、パワーアップさせたウェポンを使いこなせるようになると、破壊の醍醐味にやみつきになるかも。

65

けっこうメカフェチな人には魅力的な要素があるのに、ゲームとしてみると、かなり苦しいものがある。アイテムの見分けがつけにくいこと。また、旋回と平行移動が併用できず、回り込むこともできないので、ボス戦では戦いにくさも感じられる。グラフィックの粗さや操作性にも、雑な印象を受けた。ちなみにこのゲームに関して、ゆうこさんはプロ級の腕前（!?）なので、ミス・エグゼクターと呼んでやってください。

40

メタルジャケット

■ポニーキャニオン■SLG
■9月22日発売■5,800円

ロボットに乗り込みリアルタイムに戦っていくバトル・シミュレーション。通信対戦可能。

売りの通信対戦に期待したのだが…あまりに全体の状況が分かりづらく、対戦するにもひと苦労で、なおかつ力押しの乱射ゲームになってしまうのでは、ちょっとガッカリ。ともかくレーダーが使いづらかったり、フィールドが広すぎたり、弾切れが速かったりとゲーム部分の不備が目立つ。ポリゴンの爆発や自分のダメージ表現などにかっこいい部分があるだけに、本体の雑さが残念。あと一歩。

40

自宅で「バトルテック」のような遊びができる点はすごい。ただ、機能はあっても操作が煩雑なので、その場の状況に対処しきれないことも多かった。全体的にテンポを遅くするとか、機能をもっと限定した初心者向けモード（自動的に常に相手を視界中央に入れる等）を用意するとかすれば、まだよかったのだが。通信対戦はそれなりに燃えるが、それを実現させる手間の割におもしろさはイマイチというところだった。

60

遠くの弾が見えづらく、攻撃が敵に当たっているかどうかの判別が難しい。せめて何らかのリアクションや、ロックオンシステムがあれば良かった。それとも対戦ケーブルで見えない同士にスリルを味あわせるための演出なのかな？ 瀕死の状態のときに、モニターの視界が狭くなってしまって、敗戦を決定付けられてしまうのが不満。せっかく多人数プレイが可能なのだから、一発逆転の要素も盛り込んでほしかった。

60

思ってたほど臨場感があるわけでもなく、迫力があるわけでもなく…。またメカに乗ってる感じがしないのも欠点かな。こちらの攻撃が命中してるのかどうか、よくわからないってのも、う～ん。操作に関しては使うボタンが多いけど、違和感なくプレイできた。このタイプのゲームにしては納得がいくボタン配置だと思う。通信ケーブルを使った対戦は、それほど白熱しなかったのが残念。やはり見た目が迫力不足だからか？

50

今月の総評

初の通信対戦ケーブル対応ゲーム『メタルジャケット』がケーブルと同時に発売された。編集部で実際に接続してみたが、やはり独特の楽しさがある。ケーブル以外にも本体、モニターが2つずつ必要だが、12月に発売予定の『リッジ』の新作も対応するので、今後の展開では意外に盛り上がってくる可能性もある。

ポリゴンのテニスゲームが2種類そろった。見た目がかなり似ていたりするのだが、ゲームの感覚はかなり違う。購入を考えている人は今回のレビューをよく読んで考えた方がいい。なにしろ両極端と言っていいくらいに違うのだ。

今月は『ボクサーズロード』や『信長』『永世名人』『おーちゃん』のようにじっくりと時間をかけて遊べるゲームも多い。コストパフォーマンスを重視する人はこういう点にも注目しつつ購入を考えたほうがいいだろう。

岩崎啓真

今回できがいいと思ったソフトは『ボクサーズロード』、『信長の野望　覇王伝』、そして『おーちゃんのお絵かきロジック』の3本。ただし、この3本はシミュレーター、パズル、戦国SLGと、はっきり趣味の分かれる、いわば個性の強いソフトなので、誰にでもお勧めできるわけではない。

あえて言うなら、もっとも一般性があるのは『お絵描きロジック』だろう。それからあとのゲームはこの3本に較べると明らかに落ちる。

ウォルフ中村

今月のイチオシは『お絵かきロジック』。単純だけにハマれる。雑誌等に載っている問題を取り込める機能（上と左の数字部分を自分で入力し、それを解く）があればもっとよかったのだが。『覇王伝』は作りに粗さを感じる（主にCDへのアクセス関係）ものの遊べる。試行錯誤するハメになるだろうが、『BOXER'S』も悪くない。『V-テニス』はもう少し練り込んであれば…。エディットキャラでクリアしたのだが、ちょっとあっさりした印象を受けたのだ。

なんでもゆうこ

じっくり取り組むゲームが多かったなか、久々にハマッたのは『ボクサーズロード』。約8時間ほどムキになって試合を繰り返して、気づいたときには両腕に腱鞘炎の気配。まさに自分との闘いそのもの(笑)。『おーちゃん』は、時間があるときにジワジワと完成させていきたいゲーム。上級のロジックは集中力勝負でした。従来のテニスゲームのいいところを受け継いでいた『V－TENNIS』。楽しいマイキャラ作りは、一度プレイして味わってください。

メタルライターMUKU

今月の話題作は、なんといっても『グランドストローク』でしょう。テニスゲームに自信を持っている人のプライドをズタズタにしたウワサのゲームです。はっきりいって、レビューしても良い点が見つからないので必勝法を書いてしまいましたが、他に勝ち方をご存じの方はご一報ください。というわけで、今月のベストは『おーちゃん』。『Vテニス』は、隠しボスとの対戦が熱い。『ボクサーズ』は、負けたときの理由がわからないという点がネック。

JOH'S RESEARCH

次号タイトル先取りチェック

先月から始まったこのコーナーでは、レビューに間に合わなかったソフトの“第一印象レポート”をお届けするぞ。“次号のレビューを占う資料”として見てほしい。

このソフトにも注目!

今一番注目を集めているのは育成SLG『ときめきメモリアル』に違いない。高校生活3年間で憧れの女のコのハートを射止めるのが目的で、そのおもしろさはPCエンジンで保証済みだ。PS版では演出に細かいところで手が加えられているので、デートの臨場感もさらにアップしている。また、君の青春に新たな1ページを書き加えてくれそうな、PS版のオリジナルイベントも期待以上のようだ。『出たなツインビーヤッホー！』はゲーセンで人気の『出たツイ』と『ヤッホー！』がカップリングで収められたソフト。アーケード版の再現度はバッチリなので、両作品のファンには安心して勧められる。『三國志Ⅳ』はご存じ光栄の人気シリーズSLG。やや展開が遅い気もするけれど、作り全体は満足できるに違いない。ただ、定価販売が基本のPSにあって、10,800円という価格は少し気掛かり。また、同じ光栄のソフトでは『EMITバリューセット』も3枚組とはいえ、PS最高の定価15,800円は高過ぎるのではないだろうか…。『ハーミィホッパーヘッド』は横スクロールのアクションゲーム。基本的にジャンプだけを駆使して難所を切り抜けるというシンプルな作りで、特に目新しさはない。全体的に手軽なステージで構成されているけれど、面ごとの難易度の違いにバラツキがあり、難しい場所では上級者でも手こずることだろう。少なくとも足場アクションを苦手とする人には向かないと言えそうだ。面数はかなり多く、進んだステージまでのデータをセーブで残すことができる。『サラブレッドブリーダーⅡ』は馬育成SLG。SFC版の味がそのままPSで再現された、と思っていいだろう。『トータルエクリプスターボ』は3DOから移植の3D・STG。ゲーム内容は3DO版そのままで、自機のスピード制御が可能だったり、自機移動に慣性の法則が働くなど、独特のクセを持っている。日本で一般に人気を集めている3D・STGを想像している人は戸惑うことだろう。スピード感や爽快さを求める人にはあまり合わないぞ。難度はやや高いけれど、進んだステージごとにパスワードを控えることも可能だ。『The鬼退治』は最大4人で楽しめるスゴロクゲーム（1プレイには約1時間）。ゲームを手堅くまとめ過ぎていてやや物足りない気もするけれど、キチンと作ってあるので安心して遊べるとは思う。『キングオブボウリング』はPS初の2P対決も可能なボーリングゲーム。ちょっとプレイすると簡単にストライクばかりとれてしまうのが少々残念。最終段階のバランス調整で改善されることに期待したい。『ユニバーサル機完全解析　パチスロシミュレーター』は、その名の通りパチスロ部分はよく作られているので、パチスロが好きな人ならお勧めかも。ただ、味つけ要素が弱かったり、3Dポリゴンで作られた店内を移動する時の操作性がイマイチだったりで、万人向けではないかもしれない。

電撃 T&Sアタック

格闘ACTやSTGに血が騒ぐ人、全員集合

タイム&スコア TIME SCORE

集え、全国のゲーマー諸君！君の実力を試してみよう

ゲームで新記録を叩き出すことに命を懸けたゲーマー諸君、今月も熱い挑戦を楽しんでくれているかな？　今月からは、ゲームに青春をかけた人の情熱を紹介する〝アツイ人の戦闘記〟、超人プレイを収めたビデオをプレゼントのコーナーも新設されたので、ちゃんとチェックしておこう。

今月も競技に挑戦してくれた人への感謝を込めて、参加者全員から抽選で3名にPSソフトをプレゼントしちゃうからね。ますます内容充実の当コーナーを、君のアツい記録でさらに盛り上げていこう！（『ツインビー対戦ぱずるだま』はバグスコアが多いので、集計を中止しました）

▲叩き出した記録の証拠はキチンと保管しておこう。

挑戦者へ捧げる、参加のお・き・て

ゼロ・ディバイド
ズーム

対COMのノーマルモードをクリアするまで（8キャラ＋ボスキャラ）のタイムを競う。XTALとの対戦時間はセーブされるタイムにカウントされないので安心してね。使用キャラは最初から選べる8キャラに加えて、ZULUを使ってもOK。集計は9キャラ別に行う。ラウンド数とラウンドタイムは初期設定で。出した記録はセーブしよう。

▶ベストタイムのコツ

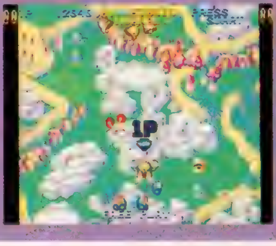
COMが食らいやすい攻撃は決まっているので、各自で研究してみよう（10月号72ページ｛シグナス｝など参照）。相手をリングアウトさせてしまう作戦もオイシイぞ。

出たな!ツインビーヤッホー!
コナミ

「出たツイ」(RANK 4／ノーマルかハード)『ヤッホー』(MEDIUMかHARDEST)のハイスコア（LIFE 3／最大で2周まで）を競う。集計は別々に行い、コンティニュー・2P乱入は禁止。ただし、ハード〝HARDEST〟を選択した場合は、そのスコアを2倍にして集計するぞ。入賞の確認には〝難易度選択～スコアを出すまで〟が録画されたビデオを使用。

▶ベストスコアのコツ

まずは序盤ですばやくパワーアップするパターンを身につけよう。また、黄ベルは連続して取ると、ドンドン獲得点数が上がっていく。取り逃しに注意しつつ回収しよう。



今月のオープン種目

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

〝TRIAL　BATTLE〟の〝格闘技指数（各キャラ対戦で稼いだ合計数値）〟で競う。使用キャラは最初から選べる14キャラ＋豪鬼の誰でもOKで、集計はキャラ別に行う。記録は忘れないうちにメモリーカードにセーブしておくようにね。

ファランクス（ゼロ・ディバイド）

このゲームの出し方は99ページを見よう。この種目ではハイスコアを競う（何周めまで進んでもOK）。ゲームオーバーになったら、スコアをセーブしておく。各種設定は各自で自由に行ってくれて構わないぞ。無敵の裏技を使っても、データはセーブできないため、自動的に無効扱いになるぞ。

ナイトストライカー

隠しゲームのステージXでのハイスコアを競う。この隠しゲームはタイトル画面で〝上・上・左・左・下・下・右〟と押してから、〝×を押しながらゲームをスタート〟させれば遊べるぞ。記録はセーブできないので、証拠の画面（スコア確認ができるなら、どこでもOK）をビデオに録画しておこう。

〝アツイ〟人の戦闘記

このコーナーでは、アツい参加者の横顔などを紹介してみたいと思う。今回は9月号の『リッジ』9車種でトップを飾った徳永幹夫氏に電話で話を伺ってみた。「休日は『リッジ』ばかりをやっていましたね。〝もう一回やったら伸びるかも…〟と思ってしまうと、おもろしくてやめられないんですよ。最高で連続14時間ぶっ通しでプレイしたこともあります。

また、挑戦中はCDやラジオなどはつけずに、プレイだけに集中するように心掛けました。

攻略を練る時には本当に色々なことを試しましたね。特に、プレイを録画したビデオを見返しては、〝なぜ失敗したか、なぜ成功したのか〟を考えるようにして〝プレイ上の感覚〟を鍛えることに力を入れました。

タイムアタックっていうのは〝もう限界だ〟と思ったら、終わりだと思うんですよ。私はいつでも、今の自分が限界だと感じても、そのタイムの2秒上を目標にしてプレイしています。これからも全国の皆さんと、そして自分自身と腕を競い続けていきたいですね。」

●ただ今〝アツイ人の戦闘記〟で紹介する人を募集中！「記録は劣っても、情熱なら負けない！」とか「自分はこんなポリシーを持っている！」という人はいないかな？　その気持ちを伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記してハガキ（手紙）を当コーナーに送ってね。熱い思いの込もったハガキを待っているぞ（電話番号と連絡可能な時間帯を書いてくれてもOK）。●参加者から抽選で選ばれるソフト・プレゼントの10月号の当選者は鹿児島県／渕上将和さん、千葉県／しぶけんさん、愛知県／高須賀良さんの3名でした。

挑戦者へのほうび

「ゼロ・ディバイド」はいよいよ12月号で各キャラのトップが決定。12月号ではＺＵＬＵを除く８キャラの各優勝者にＰＳソフトを贈呈（ＺＵＬＵの優勝者には１月号時点でＰＳソフトをあげちゃう予定)。「出たなツインビーヤッホー！」は12月号で中間発表、１月号では各上位２名にＰＳソフトをプレゼントするぞ。オープン種目も12月号で中間発表、１月号で「スト・リアル」の優勝者の中から抽選で３名(増員も予定中！)と、「ファランクス」「ナイトストライカー」の各優勝者にテレカを進呈する。また、オープン種目の優勝者全員の中で一番レベルが高いと思われた人１名にはＰＳソフトもプレゼントするぞ。

★お知らせ：今号より、一個人が同じ号で複数の入賞を果たした場合、賞品は１つにさせて戴きますので、よろしくお願いします。

さあ、エントリーしよう

記録を申請する人は、ハガキに住所・電話番号・氏名（必要なら６文字以内のペンネーム)・年齢・参加種目・申請記録（内容は以下参照）を書いて送ること。ハガキ一枚につき一人一種目の申請のみ有効で、集計がキャラ別の場合は、ハガキ一枚で１キャラ分の記録のみ有効なので注意しよう。

申請記録には、『ゼロ・ディバイド』はタイム／使用キャラ、『出たツイヤッホー！』は〝出たな〟か〝ヤッホー〟か／選択した難度／スコア(そのままのスコアを書くこと)／進んだ面／ヤッホーの場合は使用したタメ撃ち、『スト・リアル』は使用キャラ／スコア、『ファランクス』はスコア／進んだステージ（何周目の何面か)、『ナイスト』はスコア、を明記すること。一人で複数種目に参加するのも大歓迎だけど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えてほしい。入賞して賞品を獲得した人には〝編集部から連絡の上で〟メモリーカード（後で返却）などを送ってもらうぞ。

挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
電撃ＴＳアタック係まで

12月号のしめ切りは10月8日
1月号のしめ切りは11月5日

★挑戦者ランキング★

ゼロ・ディバイド

ZERO	1位	じゃあます	／東京都	3'18"80	(参加者41名)
TAU	1位	河村貴司	／大阪府	5'17"43	(参加者８名)
WILD3	1位	ZEROⅡ	／大阪府	4'26"10	(参加者８名)
IO	1位	いかすみまん	／京都府	4'02"53	(参加者19名)
EOS	1位	ZEROⅡ	／大阪府	4'14"93	(参加者７名)
CYGNUS	1位	齋藤樹一郎	／北海道	3'14"00	(参加者27名)
DRACO	1位	S．T	／群馬県	3'27"96	(参加者25名)
NEREID	1位	村山智明	／千葉県	4'42"13	(参加者14名)

機動戦士ガンダム

1位　芦田啓介　／大阪府 426機
2位　森田俊康　／鹿児島 416機
3位　あすらあだ　／東京都 405機
4位　頼崎二郎　／大阪府 333機
10位-269機　15位-219機　20位-196機
25位-184機　30位-140機(参加者47名)
※こちらの不手際から、申告記録の出し方（ルール）に統一性が計れなかったので、これらの記録は参考記録とさせていただきます。

エースコンバット

1位　富銘由彦　／埼玉県　17'24"／無／NO
2位　中山浩太郎／大分県　22'50"／ネ／EX
3位　RX／Ⅱ　／東京都　23'20"／ネ／EX
5位-24'17"　8位-26'21"　(参加者11名)
※この種目でも、申告ルールに統一性が計れなかった可能性があります。ビデオで確認後、必要に応じて、訂正報告を掲載します。

ナイトストライカー

1位　梅津孝弘　／埼玉県　90,225,020
使用ルート：A−B−D−H−M−R
2位　ささぬき星人／鹿児島県 89,588,640
使用ルート：A−B−D−G−K−P
3位　山岸敬一　／東京都　89,521,020
使用ルート：A−C−F−J−O−U
5位-73,987,980 10位-32,592,160(参加者14名)

ジャンピング・フラッシュ！

2-1	1位	クジラの親子	／埼玉県	50"400	XEIT	(参加者10名：５位 51"333)
2-2	1位	クジラの親子	／埼玉県	46"516	XEIT	(参加者８名：４位 46"466)
2-3	1位	堕天使の詩	／大阪府	21"020	------	(参加者９名：５位 21"583)
3-1	1位	クジラの親子	／埼玉県	56"016	XEIT	(参加者４名：３位 56"466)
3-2	1位	T，M	／大阪府	32"316	XETI	(参加者８名：４位 33"033)
3-3	1位	コアラ大臣	／東京都	31"216	------	(参加者５名：３位 38"733)
4-1	1位	あーすまん	／大阪府	32"733	TIXE	(参加者６名：３位 33"766)
4-2	1位	クジラの親子	／埼玉県	55"483	EXIT	(参加者12名：６位 55"900)
4-3	1位	あーすまん	／大阪府	25"700	------	(参加者５名：３位 27"183)
5-1	1位	SHIN	／秋田県	54"866	EXIT	(参加者４名：３位 59"933)
5-2	1位	イロハ男爵	／兵庫県	54"360	EXTI	(参加者４名：３位 54"816)
5-3	1位	コアラ大臣	／東京都	37"016	------	(参加者８名：４位 43"183)
6-1	1位	T，M	／大阪府	63"516	EXIT	(参加者７名：４位 65"516)
6-2	1位	遠藤喜紀	／北海道	24"583	------	(参加者13名：７位 30"733)
6-3	1位	遠藤喜紀	／北海道	69"466	------	(参加者３名：２位 75"633)

鉄拳

〝ロウ 1'37"45　アゲ〟ほか、好記録続出中！
(現在の参加者・今月だけで合計103名)
※人気再浮上につき「鉄拳」の募集を継続決定。２本勝負、２Ｐ乱入厳禁、入賞者の記録確認はビデオが原則…です（詳しくは10月号参照)。
★この競技でPSソフトプレゼントも新たに奮発するので、次号での発表に乞うご期待！

注目　超人のプレイを君の目で確かめてみよう！

電撃ＴＳアタックで上位を占める、全国トップレベルのプレイを実際に見たいと思ったことはないかな？ ９月号での超人プレイビデオプレゼントの好評ぶりにお応えして、今月も超人たちのスーパープレイを収録したビデオ（VHS）を抽選で20名に大放出しちゃうぞ。前回も驚愕すること間違いなしの内容だったけれども、今回は#13の究極の走りや「鉄拳」の超人プレイまでを加えた超豪華版なのだ(収録時間56分！／内容は欄外参照)。ただし、申し込む資格があるのは今月で募集した種目のどれかに参加してくれた人だけだぞ。

希望者はこのページの右下の応募券を切り取ってハガキに貼って応募しよう。ハガキには「住所・氏名・年齢」はもちろん、「超人プレイビデオ希望」「電撃ＴＳ11月号で参加した種目／申告記録」を必ず明記すること（ビデオ・プレゼントの応募ハガキと、記録申請のハガキは別にしてください)。

▲他では絶対手に入らないので、このチャンスは見逃せないぞ。

●超人プレイビデオ収録内容●「リッジ」T.T.#12/2'32"673（ぎゅ？氏)、T.T.#6/2'36"630　(徳永氏)、T.T.#13/2'28"658（和久井一宏氏)、初級#12/1'31"043（Tyu-TORO氏)、中級#12、上級#12、EX-T.T.#13（徳永氏)、「モータートゥーン」(ＩＤＫ氏)、「鉄拳」一八/1'32"50、キング/1'35"41、ポール/1'32"90（ZAN-TG＋氏)、王/1'28"95、李（小松孝氏）ほか盛りだくさんの内容です。ビデオ制作に協力して下さった方々にこの場を借りてお礼申し上げます。「自分のプレイも加えてよ！」という方がいらしたら、ビデオを送ってね〜(この場合、基本的にビデオ返却は行いません)。

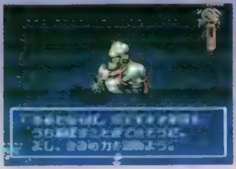
PS移植化計画
PLAY STATION

あまり移植希望の話題にあがらないが、潜在的な人気はバカ高なSLG『オウガバトル』シリーズ。10月6日の第2弾『タクティクスオウガ』の発売を記念して（?）PS移植を考えてみるっス。㈱クエストの必殺技、超美麗グラフィックスの明日はどっちだ?

ひっょとして気づいてない?『オウガバトル』がほし〜い

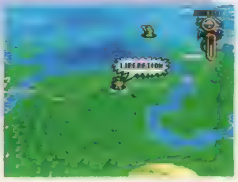
『伝説のオウガバトル』

1993年、彗星のごとく突如現れた『伝説のオウガバトル』。行き先指定の戦術SLG、膨大なユニット数など、一般性は低かったのだが、業界にショックを与えるほどの美麗でかわいいグラフィックのおかげで、爆発的な人気を得る。ユニット制のSLGのブームを作ったのは確か。1回終わるのにプレイ時間が40時間以上かかるのに、16種類のエンディングを全て見たって人がけっこういるのがスゴすぎ。



▲街を訪れると仲間が増えることも！　主人公の行いの善悪も関係してくる。
◀タロットカードで攻撃！　戦闘はフルオートのパーティ制。少々もどかしくもあった。

▼街を解放すると、資金が増える！　これもローのパーティにやらせないと意味が無くなってしまう。

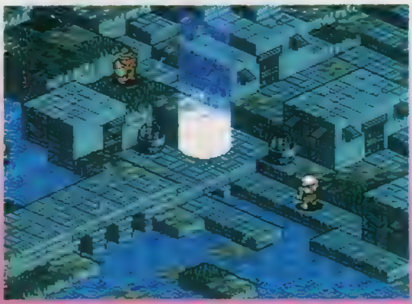


『タクティクスオウガ』

延期に延期を重ねた第2弾がついに登場。今回のシステムはいわゆる「ファイアーエムブレム」方式で、前作よりも親しみやすくなっている。なんといってもキャラ1体ずつが目立つようになり、美麗なグラフィックがさらに際だっているようだ。スタンダードながら、高低差のあるMAP上でたくさんのキャラが動き回り、ハデな魔法でガンガンいくのは前作以上にそそられるものがある。

▼「タクティクス」では、イベントも戦闘時と同じフィギュアが動いてくれる。イラストもイカス。

▲膨大になりそうなパーティ管理も一括表示でバッチリ。なんだかもう、かわいすぎ。
▶魔法炸裂！　MAP上で繰り広げられる美しい戦闘！　各キャラちょこちょこ動くのがステキ！



PSになったらこんなふう?

システム

わかりやすいという点から言えば、「2」の方がナイスだろう。画像表示にスプライトという概念がないPSで、どうやってたくさんのキャラを表示、動かすかが難しそうだけど……。まあ、まだ発売されてない（直前）ので、一般プレイヤーの反応を見てからでも遅くないかも。

▼なんだか大変そうな分岐……この辺は「タクティクス」の方が複雑?

グラフィック

移植の際、グラフィックはそのままでも誰も怒らないはず。SFCですら、ドット絵というよりもCGだったのだから。それよりも動きのパターンなんかをどう処理するかが問題でしょう。

▲本当にSFCか?　これより落ちるPSソフトもあるぞ(トホホ)。

サウンド

BGMは当然CDクオリティでバリバリになるのでは?新世代機の特徴ともいえる生セリフは……絶対入れない方が楽しいだろうなぁ。変にイメージがついてしまうと本来の魅力が薄らいでしまいそう。

▲全体MAPの音楽が生系の音で聞けたら気持ちいいかも。

そして……移植の可能性は？

「え?　PS移植ですか?　ちょっと聞いてみますね」
カノープス「オレ、移植賛成！　容量も増えるんだろ?　なんかカッコいいじゃん」
ウォーレン「しかし、容量が増えるということは、私が書かねばならないレポートが増えるということでは……」
カノープス「そりゃ、あんたが勝手に書いてるだけじゃん。いやならやめれば?　とりあえずオレはチューナーを買っとくぜ」
ウォーレン「……カノープス殿、もしや初歩的なギャグをかましているおつもりか?」
「すいません。うちの連中、全然わかっていないようなので、移植に関しては保留ということで……」(笑)楽しいお答えでした。保留かぁ。こりゃみんなで移植化応援するしかない！

▲実は隠れクレリックファンは多いらしい。ウィッチも。

▲リザードマン?　ケダモノ系が充実してるのも特徴。

今月の移植希望ベスト20

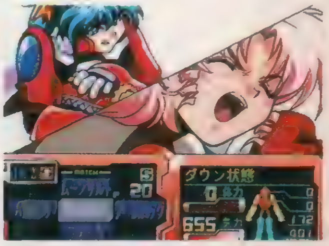
順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	9145
2	5	同級生シリーズ	8246
3	3	ドラゴンクエストシリーズ	7633
4	2	ヴァンパイアハンター	7412
5	6	スレイヤーズ	6489
6	9	ポリスノーツ	5455
7	11	ああっ女神さまっ	5131
8	8	天外魔境シリーズ	4721
9	7	ぷよぷよシリーズ	4001
10	19	ラングリッサーシリーズ	3769
11	13	エメラルドドラゴン	3444
12	12	バーチャファイターシリーズ	2915
13	18	ワルキューレシリーズ	2587
14	17	エースドライバー	2413
15	—	魔法騎士レイアース	1806
16	10	無人島物語	1645
17	14	女神転生シリーズ	1124
18	15	メタルMAXシリーズ	987
19	20	パワードールシリーズ	746
20	—	KOF'95	678

移植についての熱い語らい

「移植希望のハガキを送るときの注意点を教えて下さい。なんか良くわかりません」神奈川県　新品孝さん：

移植して欲しいソフト名と住所、氏名（本名）電話番号をハッキリ書くこと。これが第一条件です。それと……あまり組織票は効果がありません。全国1万人からハガキがくれば、1万本はソフトが売れるわけだけど、100人からの組織票で1万枚集まっても、結局100本しか売れないってことになっちゃうから。編集部では移植希望のハガキはずっーと取っておき、ガンガン蓄積させ、数が貯まり次第、交渉に行くことにしています。貴方の1票が大切なのです。よろしくね。

▲スクウェア『聖剣伝説3』。お馴染みのアクションRPG。今回もなかなかハデ。SFC。


▲実は密かな期待を寄せられている、『メタルファイターMIKU』。SS。

Hゲームの実状

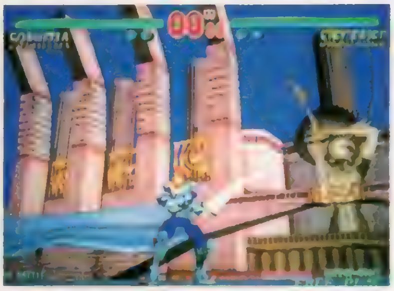
「なぜ、Hゲームが必要なのでしょう？　私は女だからかもしれませんが、まったく必要性を感じません。18禁をプレイしたい人はパソコンでも3DOでも、SSでも、買えばいいじゃないですか。それこそ18歳以上なわけだから、仕事でもバイトでもしてお金貯めればいいわけだし。逆に任天堂と比べられて変なイメージを付けられてしまうことの方が問題じゃないですか？」京都府シンガーハットさん：

確かにその通り。なかなかバッチリな意見だと思います。しかし、ビデオデッキが爆発的に売れたのはアダルトビデオのおかげなのは確かで、安直にドバーンと認知度を高め普及台数を多くするには、その辺も有る程度必要じゃないか？　という意見もあるワケです。まあ興味本位で「Hも欲しい〜」っておバカさんが多数だろうけど(笑)。PSで「ドラクエ」でも発売されれば話は変わってくるかも？

▶PILの『学園ソドム』。真面目な話の脇でなんですが、Hです。

アーケードはこれっス

9月中旬、アーケードゲームの殿堂、AMショーが開催された。期待の「闘神伝2」など、格闘ブームいまだ健在な感じで大盛況だったが、中でも目を引いたのがナムコの「ソウルエッジ」。まるで武器を持った「鉄拳」(笑) なこのゲーム、システム11（「鉄拳」と同じアーケードの基板システム）で作られているため、PSへの移植が比較的ラクチンらしいのだ。正式発表はまだだけど、ナムコ第2の格闘として、大いに期待できるよね。続報を待っていてほしい！


▲うーん。でも良く見ると「鉄拳」でもないし、「闘神伝」でもない、『ソウルエッジ』。

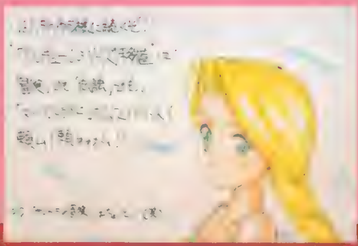
▲大阪府　国士無双さん：うちの会社の偉い人に聞いてみましょう(笑)。

▲神奈川県　有村茗さん：ナムコ隊。懐かしいですねぇ。

▶埼玉県　なつかわ颯さん：悪魔召喚プログラムを作ってパソ通で流すのが夢ですか。実は私も……（アブネー）。

▶神奈川県　有村茗さん：ファン多いです。完全移植されないかなぁ？　ムリなのかなぁ？

▶神奈川県　美大仏さん：何度でも繰り返し遊べるのがいいですよね。黄金のしおり見ました？


◀東京都　R−NINeさん：「ナムコクラシックス」に入れて下さ〜い！

◀千葉県　ダマで三色さん：確かにスゴイ肺活量。マッピィもいい味です。

ハガキを下さいませ！あぁひとすじ！

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中です。あなたの1票が移植を成功させてしまうかも、いやさせるでしょう。上にあるようにこれまでに届いたハガキも、全部とってあるから安心して下さい。移植はあなた次第なのです！

〒101 東京都千代田区
神田駿河台1−8
YWCA会館5F
DPS「移植化」係

色絵 VERY GOOD

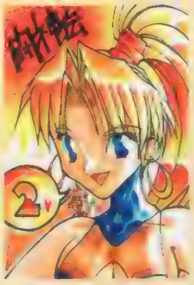
カラーイラストベリーグッド

Color Illust Very Good

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

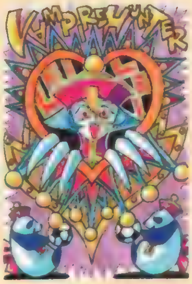
求め続けるのはなぜなのだろう？　イラストを、描いて、描いて、描きぬいて！
その後に広がる風景は……きっとウキウキなはずだ！

◀京都府　龍王院弘SPさん：おとなしげなスーパークララ。ゲーム中もこうならいいのに……。



▲岐阜県　ズバットPSさん：「2」への期待はバカ高です。面白いといいなぁ。

▼埼玉県　葡萄丸さん：大人っぽいエリス。首飾りがいいですよね。



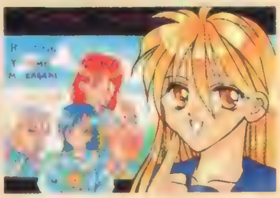
▲広島県　DDT95さん：パンダがすてきなレイレイ。中国ですから？

◀京都府　卯月めいさん：バックの闇夜に映えるフェリシア。魚もグッドです。

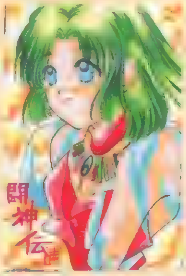
▼東京都　林よう子さん：本誌と同時発売の「ヤッホー」、買いましたか？

▲宮城県　松田春梢さん：持ちキャラでない吉光なのはなぜ（笑）？

▲兵庫県　片利あやさん：「アルナム」も続報が期待される1本ですよね。



◀神奈川県　柴田絵里さん：すっかり伊集院です。発売決定！　うれしいですよね。



◀岡山県　南亜寿露さん：夕日に向かって微笑むエリスさん。「2」では幸せが訪れるのか？　父娘対決？

◀大阪府　M-MASTER95＋さん：なんだかガキ大将なミシェール。ブツぞぉって感じ。

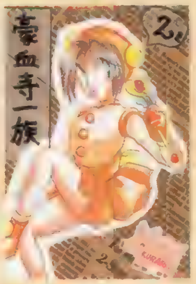
▼京都府　卯月めいさん：カインLOVEですか。やりますねぇ。

▲埼玉県　なつかわ颯さん：「バスタード」期待したいですね。発表はいつ？

◀滋賀県　ごぢうりさん：ラブラブーのブーがポイント。ガロンがお兄さん？

▼岩手県　伊藤勇太さん：一瞬ヌード？に見えるモリガン。妖しい魅力満載。

◀沖縄県　Ke太郎さん：隠しキャラです。名前をロジャーともうします。可愛がってあげましょう。可愛いから。

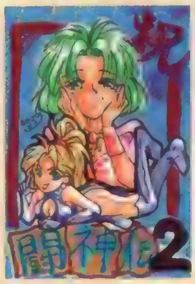


◀東京都　檜山雷さん：弾んだ感じがなかなかなクララ。これから変身ですか？　ブタかなぁ？

▼神奈川県　山崎雅美さん：なかなかカッコイイ「キングス」。ガンバッて「1」終わらせてくださいね。

◀大阪府　加藤時雨さん：「アーク」で最強のカワイさを誇る、ちょこちゃん。「2」でも使えるのかなぁ？

◀東京都　亭太朗さん：続編ってことで旧キャラも大活躍？　だといいんですけどねぇ。



◀富山県　あかざるさん：ヘラヘラしちゃいましたか。しょうがないですね。なんといっても「闘神伝2」ですから。

◀茨城県　まみこさん：「卒業II」もうすぐ発売です。PS版のオリジナルモードとかついてれば良かったのに……。

◀大阪府　都々逸さん：なんで強いんでしょうねぇ？　不思議といえば不思議。ただの相性だったりして（笑）。

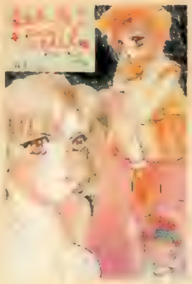
◀東京都　鳳月景清さん：確かに、早くPS版の画面が見たいですよね。美しそうでいいなぁ。

◀神奈川県　佐伯真雪さん：キューブってば、かわいいですよね。「3」にも執事はいるのかなぁ？

◀岐阜県　バサラボンバーさん：超ぱちきはギャグネタに大活躍。あの顔は怖すぎるし。確かに。

▲愛媛県 21面そう☆さん：つなみさんです。どちらかといえば「天プロ」だったかも。

◀東京都 大宮ゆうさん：「ガンバード」、早く発売決定してほしいですよね。超期待でしょう。



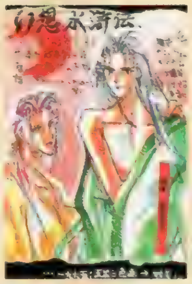
◀宮城県 一郎アキラさん：ブタの上にクララのお尻が……ちょっとうれしそうかも（笑）。オス？

◀広島県 DDT95さん：魔法のランプのようで可愛いです。ディフォルメ感がなかなか。

◀埼玉県 なたねからすさん：緑のタイツだからなぁ（笑）趣味悪いですよねぇ、ヤッパリ。

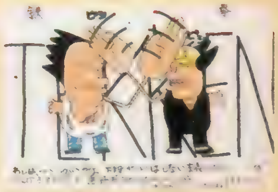
▶千葉県 ダマで三色さん：ウラに描かれた茶色版もなかなかいいです。表の方がHでいいけど。

▶東京都 ZERO+さん：回る回るよスクロールな、女王様とお呼びワザ。けっこうかえされてイタタ。

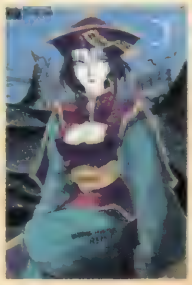


▶千葉県 ダマで三色さん：確かにっ（笑）耽美ぃなあっちの世界は幻想でいっぱいかもしれません。

▶愛媛県 夕霧さん：人気バツグンな朝比奈さん。元気いいからなぁ。遊ぶと楽しそうですもんね。



▲香川県 ゴリ丸さん：あいたた。こりゃなかなか熱い勝負ですな。盛り上がってます。

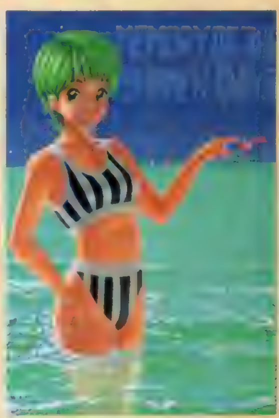


◀三重県 288さん：憂いだ感じが美しいレイレイ。なんかバインバインに見えますねぇ。OK。

◀京都府 森夜三日月さん：あーなんかもーな感じのクララ。ひょっとしてパタ○ロ？ まずいですね（爆笑）。

◀岡山県 RIAさん：光る爪先！スパークって感じですね。あ、でも爪が綺麗なだけかも。

▲東京都 MISEさん：PS版でもヘルメット健在です。サンプルでますます固そうなグラフィックも見ました。



▲千葉県 木村吉伸さん：PS版、いいですよぉ。もうPC版には戻れないかもしれませんよぉ。

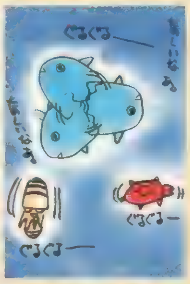
▶大分県 ミキさん：後半での弾切れの心配さえなければ、バランスバッチリなゲームなんですけどねぇ。

▶埼玉県 秋乃統弥さん：確かに、これもれぴキラキラな感じですよね、『ときめき』って。

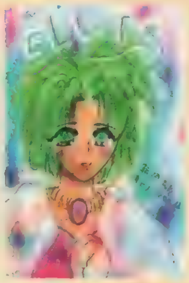
▶大阪府 ささきりょうさん：黒猫の方が美猫が多いんですか。知らなかったです。

▲群馬県 市村道一さん：どうみても悪役な平八。でも趣味は世界平和。

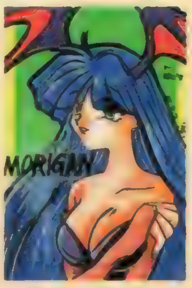
◀埼玉県 なつかわ颯さん：でも描いてあるのはフェリシア（笑）。爪で挟んでるのはキャンディ？



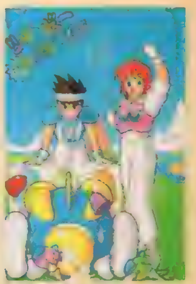
◀東京都 祥人さん：こころの底から楽しそうですね。いいなぁ。回るだけの毎日は楽しそうです。



◀神奈川県 翔さん：エアブラシな感じがエリリンにピッタシ。緑と紫が綺麗です。



◀滋賀県 猫田智さん：クッキリシャッキリなモリガン。迫力があっていいです。これでサキュバスとは……。

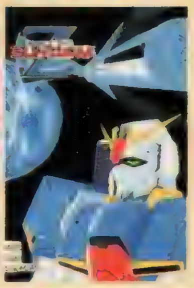


▲兵庫県 永賀さん：下の方で転んでるグインビーが、かわいくていいですねぇ。でも、まどかさんは（ファン）？

▶大阪府 国士無双さん：年賀状でもバッチリOKですよ。もしかしたら抽選当たってるかも（イヤイヤ）。

▶東京都 出流さん：手がおっきくなるパンチがなんといっても可愛いと思うんですけど。どうでしょう？

▶三重県 TAーさん：姫にメロメロな人も多いですねぇ。なってったって強いし。ムチャに。



▶岐阜県 白い閃光さん：変形で高速戦闘に入ったりするとうれしいんですが……ムリですかねぇ？

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？

①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。

②：掲載されるとポイントが加算：ルールは168 ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：現在作成中なので「なにか」が何かわかりませんが、もらえることは確かです。

※お知らせ 電撃プレイステーション増刊号Fは格闘ゲームを過積載(!)して10月13日(金)発売!!

電撃PlayStation 11月号

Big Present（ビッグ プレゼント）

電撃プレイステーションをいつも購読していただいている読者の皆さまへの感謝のしるしとしてのプレゼントコーナーです。今回はメーカーさんご提供によるグッズ関係が中心になっています。

応募のきまり
欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は1月号（11月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えてください。

SOFT 新作PSソフト4タイトル12名様

1 出たなツインビー ヤッホー！ 3名
（提供／コナミ）

2 メタルジャケット＋通信ケーブルセット 3名

3 ボクサーズロード 3名
（提供／NEW）

4 EXECTOR 3名
（提供／アークシステムワークス）

GOODS ポスター、プレミアムグッズなどいろいろ65名様

5 鉄拳2ポスター（提供／ナムコ） 10名

7 リッジレーサー卓上時計（提供／ナムコ） 2名

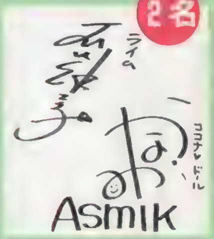
10 ボクサーズロード タオル（提供／NEW） 5名

6 増刊号G宣伝用ポスター 10名

8 EXECTORポスター（提供／アークシステムワークス） 20名

9 ミスランド腕時計（提供／アルトロン） 5名

11 宝魔ハンターライム うちわ（提供／アスミック） 5名



12 宝魔ハンターライム 声優サイン色紙（提供／アスミック） 2名

13 ズームスタッフジャンパー（提供／ズーム） 1名

14 ゼロ・ディバイド サイバーカード（トランプ）（ズーム） 5名

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1995 NOVEMBER
HOW TO WIN

１ヵ月ぶりのごぶさたでした！　今月も厳選された熱い攻略の数々を、あなたにお届け。喰らえ、怒濤の７HIT COMBO！　わお！

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc.

ガンナーズヘヴン

●ジャンル／ACT●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

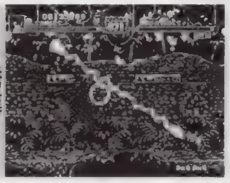
ココで悩む PS わかんないぞチェック

記事にはスペースの限界があるために、時として情報を載せ切れないこともある。このゲームの最終ボスの攻略もまだ扱っていなかったので、今回ボス攻略の総集編も兼ねて、お届けしたいと思う。最後までシッカリと親切対応するのが電撃のモットーなのです。（JOH）

これで最後!最終ボス攻略をまとめて面倒みちゃうぞ

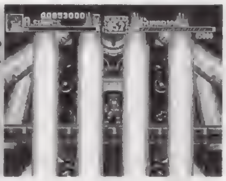
◉ボス戦の基本１

２－２中ボスに代表されるように、このゲームでは自キャラを狙ってくるタイプの攻撃が多い。これらの攻撃にどう対処するかは重要なので、上手な誘導をするにはどうしたらいいのか意識しながらプレイしてみよう。

誘導


◉ボス戦の基本２

４面大ボスの放つレーザーなどには攻撃順序が決められている。そのパターンを覚えておければ、先の展開が分かるので攻略がグッと楽になる。特に後半のボスは、パターンをしっかりチェックしないと勝てないぞ。

パターン


◉ボス戦の基本３

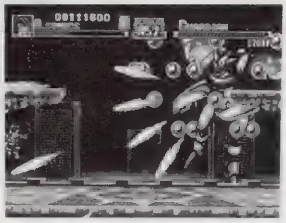
このゲームでは、接触しそうに見えても実は安全なポイントがたくさん用意されている。３－３中ボスなどのように、そのポイントを見つければ攻略しやすくなることも多いので、色々な場所で試してみるのを勧めるぞ。

抜け道

最終ボス・ヴァースはこう倒せ

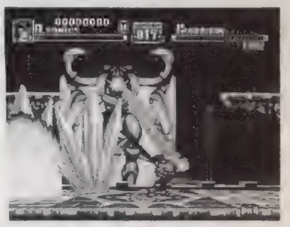
第1形態◉BOSS-HP 17000

第１形態については、避けるための細かいタイミングも含めて８月号で詳しく扱ったので、そちらを見て欲しい。最終ボスの第２形態を除く全ての攻撃方法は、一定のパターンを（交合に左右逆にしながら）繰り返してくるシステムなので覚えておこう。


▲わずかなタイミングの違いが、避けれるかどうかの別れ道になるぞ。ベストタイミングは、指先で覚えよう。

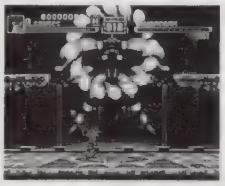
第2形態◉BOSS-HP 14500

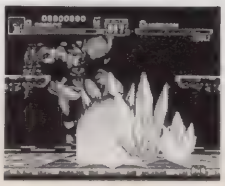
この段階になると、ボスは自キャラを狙って光の柱を３本突き立ててくるぞ。ここでは誘導方法がポイントなので左の方に誘って、光の柱が発生しそうになったら、避けるために必要なだけ右に移動しよう。ちなみに、右の方にボスを誘うのは賢くないぞ。


▲早く動きすぎると追い詰められるので、左端から少しずつ誘導していこう。あせらないように！

第3形態◉BOSS-HP 10500

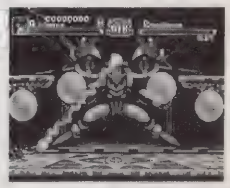
ここは２種類の攻撃を繰り返してくる。ピンク弾が放たれたら、足場に向かってワイヤーを放ち、ぶら下がり中の無敵時間を利用して避けよう。その後は、足場の上の安全な場所から一方的に攻撃していればいい。これで楽勝だね。

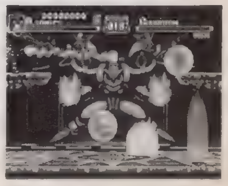

◀ワイヤーの無敵時間をフル活用すべし。


▶この位置からなら、安全に攻撃できる。

第4形態◉BOSS-HP 7000

通常は誘導弾とミラーボールで攻撃してくる。パターンの最初の段階は写真のように画面端で、しゃがんで攻撃していれば基本的に安全。４つのミラーボールが炸裂する時だけ、足場に登ってから逆サイドに大ジャンプして逃げよう。


◀最初は、画面端でしゃがんでいれば楽勝。


▶ミラーボールの炸裂をどう避けるかが鍵だ。

ポイント Q&A

Q：このゲームって難しすぎると思うんですけれど、知り合いは「簡単にクリアできる」と言っています。ボクってゲームが下手なんでしょうか？
A：ゲームには常に〝プレイヤーに求めていること〟がある。そして、このゲームではパターンを作ることをプレイヤーに求めるタイプなのだ。だから、パターンを知っているかどうかで、難易度の感じ方は天と地ほども違う。すぐに諦めず、パターンを研究すれば君もクリアできると思うぞ。ガンバレ!!

KING'S FIELD II

©1994,1995 From Software

●ジャンル／RPG●メーカー／フロムソフトウェア
●発売日／発売中●価格／¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード（必要・1ブロック）●多人数プレイ／不可

ココで悩む PS わかんないぞチェック

発売されてからだいぶ過ぎたが、まだ先に進めなくて悩んでいる人がいるらしい。いや、それどころかいまだに「イカが倒せないんですぅ」なんて人もいる。まったくトホホなことだ。しかしそんな人達も、もう安心！ このページを読めば、きっと先に進めるようになるぞ。（ホスト中川）

悩める人に救いの手!!DEEPな攻略大爆発!!

このページは、まず右のテクニック集を読んでから、各ＭＡＰの攻略を読んでいこう！ テクニックを知らずして、攻略だけ読んでも手前ミソになってしまうぞ。

次に各ＭＡＰの攻略にある「そのＭＡＰで入手できるアイテム」についてだが、これについて注意することが２つある。まず、これらの紹介されているアイテムは、最初の探索で全部は手に入らない！ 実はある程度の条件が揃って、初めて入手できるアイテムもあるのだ。この条件とは鍵の場合が多いので、新しい鍵を入手したら、取りあえず開かなかった扉や宝箱まで戻ることがクリアへの早道だ。そのＭＡＰで入手することは確実なので、ある程度の役に立つハズ。

２つめは、そのＭＡＰにあっても紹介していないアイテムがある。そのアイテムは「薬草」「毒消し草」「水晶」「水晶のかけら」「竜王草の実」「ブラッドストーン」「ムーンストーン」の７つ。注意！

これは覚えておきたいテクニック集

その壱
ダッシュで進めば、飛び越えられる所がある！ これを利用して探索しよう。

ダッシュ（○ボタンを押したままで移動する）をして行動すれば、素早く移動できるし、落とし穴に落ちなくなるぞ！ しかもゲーム後半になると、ダッシュを使わなければ手に入らないアイテムまで登場してくるのだ。

ただしダッシュを使ったあと、しばらくの間（３秒くらい）攻撃も魔法も使えなくなるので注意すること！

その弐
橋、がい骨、壁…なんでも調べてアイテム入手！これがクリアへの早道なのだ

これはテクニックというより、かなりの根気がいる。とにかく、いろいろ調べまくろう。特に壁の中は、アイテムが隠されていることが多い。アヤしいと思った壁は、その周辺全部を１歩ずつ調べていくぐらいの気合いが必要。

また、地面の中にアイテムが埋まっていることがあるが、こちらは地面を１歩ずつ調べる必要はないぞ。

その参
どんなアイテムかわからないときは、とりあえずセーブをしてから使ってみる！

冒険の途中、なにに使うかわからないアイテムを入手した！ こんなときは、セーブしてからそのアイテムを使ってみよう。そうしないと、もしそのアイテムが消耗品だったりしたら、無くなってムダになってしまうぞ。

また、使っただけでは効果がわからないアイテムがある。この場合は、メリルに鑑定してもらうしかないぞ。

その四
使い方を覚えれば、クリスタル探索が楽になる！「ささやきの鐘」の使用方法。

「東の集落付近のＭＡＰ」のどこかで手に入る「ささやきの鐘」。これは、クリスタルの近くで使うと音が鳴るアイテムだ。ここで上手にささやきの鐘を使う方法を１つ。スタートボタンで使えるように装備して、スタート連打で探索する。これでかなり探索がラクになるハズ。なお当たり前だが、「水晶」にも鐘は反応する。これは要注意！

スタート地点付近のMAP

▲ここがスタート地点。ここから浅瀬にそって右の洞窟に入ると、回復の泉があるぞ。

ゲームが始まったら、なにより先に回復の泉の側でイカを倒して、シコシコとレベル上げをしよう。レベルが４か５になってから探索を始めること。そうしないと死にに行くようなものだぞ。こうしてある程度レベルが上がったら、いよいよ本格的に探索を始めよう。まず最初に行くのは、西の灯台だ。ここで魔法を覚えられ、その先で防具を入手できる。しかし途中、こちらに向かって魚が突っ込んでくる！ 反動で足を滑らせて、浅瀬から落ちないように注意しよう。落ちたら即死は確実だ。次に最初の時点で近づいてはいけないモノが２つある。スタート地点の近くの巨大イカと滝の裏だ。巨大イカは近づいたら、触手ではじき飛ばされて海に落ちて死んでしまうし、滝の裏はスケルトンの巣になっている。どちらもくわしく探索するのは、あと回しにすること。このＭＡＰは、最初の時点では探索する所がかなり限られている。探索は適当に切り上げて、さっさと違うＭＡＰに行こう。○このＭＡＰで入手できるアイテム…武器：「ダガー」「ショートソード」「モーニングスター」×２「ナイトソード」「バスタードソード」、防具：「ブレストプレート」「レザーシールド」「アイアンマスク」、アイテム：「神殿の鍵」「海賊の地図」「星のゲート」「竜の石」「髑髏の鍵」「水晶の瓶」×２、魔法は、火のクリスタルが２個と風のクリスタルが１個だ。

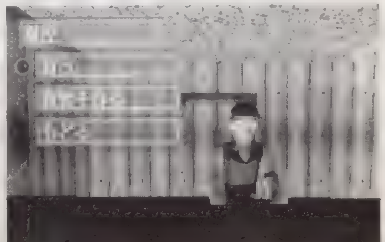
▶最初、絶対近づいてはいけないのがこの巨大イカ。近づけば絶対に死ぬぞ。

北と南の集落MAP

▲まずこのＭＡＰに入ったら、北の集落に行って、薬草を大量に買っておこう。

このＭＡＰには、重要な人物がいる。その人物とは、ファイのことだ。実はファイに何度も話しかけると「○○と××を交換してやろう」と言ってくるのだ。交換してくれるアイテムは……
①シースの像→月のゲート
②水晶の瓶×３→風の笛
③水晶の瓶×３→教王の地図の３つ。どれも重要なアイテムだが、この順番でしか交換してくれない。つまり、先に風の笛や教王の地図はもらえないということだ。注意すること。

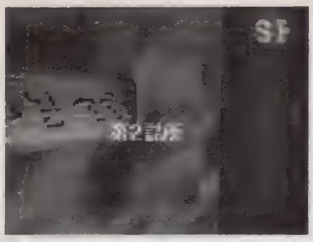
さて、ここは北の集落、南の集落、小鉱山と分かれているが、最初に行くのは北の集落だ。まず、薬草を買っておこう。南の集落でも薬草は買えるが、値段は北の方が安いからだ。薬草を買ったら、次は小鉱山の探索をしよう。いいアイテムがいくつか落ちているぞ。また、この小鉱山の入口付近にはファイがいるので覚えておこう。最後に南の集落だが、ここには鍵屋がある。この鍵屋で売っている「銀の鍵」と「金の鍵」は、買うことでしか入手できない。値段は高いが買っておこう。○このＭＡＰで入手できるアイテムは…武器：「ショートソード」「モーニングスター」「ダガー」、防具：「ナイトヘルム」「アイアンブーツ」「メレル・ウルの鎧」、アイテム：「月の鍵」「僧兵の鍵」×６「星の鍵」「牢の鍵」「竜の石」、魔法は光のクリスタル１個、土のクリスタルが２個だ。


▶この人が鍵屋のウォズ・シュー。お金が貯まったら、鍵を買いにここまでこよう。

ポイント Q&A

Q：前作もプレイした者ですが、前作ってお金はほとんど使わずにクリアできましたよね？ もしかして、この「Ⅱ」もそうなんですか？ 今の所は使ってませんが。
A：そう、確かに前作でお金を出したものと言えば「金の十字架」だけだった。しかし、今回は「銀の鍵」と「金の鍵」を買わなくてはならない。銀の鍵は約3000G、金の鍵にいたっては、なんと 10000G以上もするのだ。これがどれだけ高いかはゲームをした人ならわかるハズ。まあ、いらないアイテムなどを売り払って稼ごう。

巨大アリの巣MAP



▲このMAPに来たら、まずは詰所でボウを手に入れよう。ボウは地面に落ちているぞ。

このMAPでは、主にアリの巣を探索することになるが、その前に第2詰所の左側の地面に落ちている「ボウ」を入手しておこう！　なぜかというとアリの弱点は「矢」なので、ボウがないと非常にツラいのだ。

アリの巣には、あるアイテムが隠し扉の中にある。くまなく探して見つけよう。そして奥にはここのボスの女王アリがいる。うまく矢で狙い打ちして倒そう。別に矢でなくても倒せるには倒せるが、リスクが大きいぞ。この女王アリを倒して奥に進むと、行方不明の子供がいるので助けよう。そうすれば、中に入れなかった集落に入れるようになるぞ。中には、道具屋と今までの冒険で入手した水晶を「矢」か「水晶の瓶」に交換してくれる店がある。この店で、水晶を水晶の瓶と交換しよう。間違っても矢と交換しちゃダメだぞ。次にハーバイン3世の居城に入るが、この時点ではまだ城の奥に入ることはできないのだ。あとで来ることにして、今はあきらめよう。○このMAPで入手できるアイテム…武器：「ボウ」「バトルハンマー」「ダガー」、防具：「ナイトプレート」「ナイトヘルム」「メレル・ウルの盾」「グレートヘルム」アイテム：「幻の杖」×2、「僧兵の鍵」×2、「海賊の鍵」「真理の鏡」「水晶の瓶」「光波の指輪」「太陽の鍵」「神殿の鍵」「水晶の矢」、魔法は、光、土、水など、なんと4つも！

▶このMAPで入手できる「真理の鏡」。このアイテムは前作にもあったものだ。

巣の集落付近のMAP

▲ここが本文中で書いてある階段を登りきった場所だ。ここから下に飛び降りると？

このMAPには、なんといっても回復の泉（MPも回復する）がある。他のMAPより探索は比較的ラクなハズ。ここは大きく分けて、墓場、地下の墓場、海、井戸の中という具合になる。まずは、地下の墓場をくまなく調べよう。ちなみに、ここの奥の階段を登りきったところからダッシュで飛び降りると、…なんと戻れなくなる(笑)。でも、何かイイことがあるかもね…？　くどいようだが、飛び降りたら戻れないので、台座にゲートを置いてから来るのを忘れないように。

次に墓場を通り、海に行く。ここでも意外な場所にアイテムがある。絶対に取り逃しのないようにしよう。そして海の探索が終わったら、墓場に戻る。この墓場の探索が一通り終わったら、いよいよ井戸の中に入ろう。しかし、ここも入ったら戻れないので、ゲートを置いてから入るのを忘れないようにすること。しかもここに登場する敵は、主人公のHPではなく、MPを奪うイヤなヤツ。最低MPが10ないとゲートが使えないので、回復アイテムは必須だ。○このMAPで入手できるアイテムは……武器：「クレセントアックス」、防具：「ラージシールド」「ルイナスグローブ」「ストーンハンド」アイテム：「僧兵の鍵」×4、「蠍の腕輪」「森と霧の魔除け」「シースの像」「シースの涙」「魔導士の鍵」「水晶堀りの地図」「ささやきの鐘」、魔法は、火、水のクリスタルが各1個。

▶この敵がMPを奪うぞ！　でも動きがトロいので以外と楽勝かも？

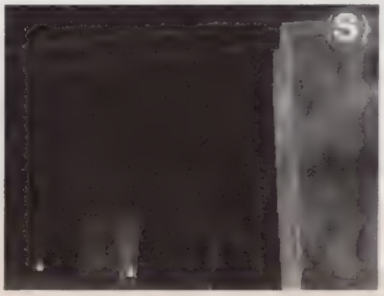
トロッコで行く大鉱山のMAP

▲これが大鉱山に行くためのトロッコだ。乗る前には、必ずセーブしてからにしよう。

このMAPは今までのゲームの雰囲気と少し違って、トロッコに乗って進んでいく所がある。このトロッコが実はクセモノで、乗っているときに攻撃を受けてしまうと落ちて死んでしまうのだ。また、○、L1、R1のいずれかのボタンを押しても、トロッコから落ちて死んでしまう。どちらにしてもトロッコに乗るときは、必ずセーブしてからにすること。

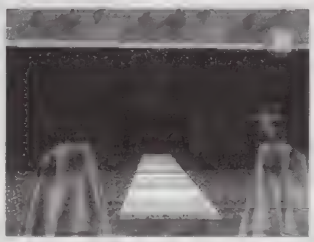
この危険極まりないトロッコに乗って大鉱山に向かう途中に僧兵がいる場所がある。この場所は降りられるので降りてみよう。いいアイテムがあるかもしれないぞ。ただし降りると戻れないので、例によって道標の台座にゲートを置いてから来るのを忘れないように。

そして大鉱山だが、いくつかの洞くつに分かれているので、かなりの長期戦になる。回復アイテムは十分に持っていこう。まず、暗闇の洞くつは、「ライト」の魔法をつかって探索し、アイテムを見つけていく。次に、毒の洞くつだが、ここには死ぬ寸前のある人物がいる。この人物の前で「シースの像」を使うと、元気になって話せるようになるぞ。ただし、シースの像は1つ減る。○このMAPで入手できるアイテムの紹介……武器：「アルバレスト」防具：「シルバーアーム」「深淵の鎧」、アイテム：「僧兵の鍵」×3、「幻の杖」「蠍の腕輪」「真理の鏡」「国王の鍵」「地霊の指輪」「エルフの鍵」、魔法は、土、光のクリスタル各1個。



▶トロッコに乗っているところ。ここだけ「インディ・ジョーンズ」みたいだ。

炎や氷の洞窟のMAP



▲風の柱の間で風の笛を使えば……このように橋ができる。あわてて落ちないように！

このMAPの中枢に入るためには、風の柱の間で「風の笛」を使い、橋を作ることが必要だ。持っていない人はMAP2で入手してからこよう。そして橋を渡ってからは「僧兵の鍵」が必要になってくる。いくつか持っていくこと。探索の順番としては、まず氷の洞窟で「アイスアーマー」「アイスブレード」「クリスタルガード」を入手してから、炎の洞窟に行くとかなりラクになるぞ。

また、このMAPにはエルフ神殿がある。神殿に入るためには、まず「神殿の鍵」を2個持っていることが条件。次にその鍵を2つあるダイヤルに1つずつハメ込み、コードを合わせる。ここで問題は、このコードはなにか？　ということ。その答えは、あの「戦士の絵」にある。つまり、この絵に書いてある絵柄に合わせて、左のダイヤルに三日月、右のダイヤルに神殿の鍵、この2つをそれぞれ向い合わせダイヤルを合わせよう。○このMAPで入手できるアイテム…武器：「アイスブレード」「アルバレスト」「フレイムソード」「メレル・ウルの剣」、防具：「アイスアーマー」「アイアングローブ」「ブラッドクラウン」「クリスタルガード」「メレル・ウルの兜」「デスウォーカー」、アイテム：「幻の杖」「僧兵の鍵」×2「水晶の瓶」×3「シースの像」「メレル・ウルの腕輪」「ダーククリスタル」「光波の指輪」「太陽のゲート」、魔法は光と水。

▶ハテ？　このスイッチはいったいなんだろう。とにかく切り替えてみよう。

ポイントQ&A

Q：あの、恥ずかしい話なんですが、まだイカが倒せないんですぅ。憎くて憎くてたまらないイカの倒し方を教えて下さいませ。夢にもイカが出てきます。
A：これはすべての敵に言えることだが、正面きって戦ってはこちらが不利。まだレベルの低いうちはなおさらだ。特にイカの場合、触手が2本あるのでかなり手ごわいハズ。こういう場合は、後ろから攻撃しよう。これなら、敵は反撃してこれないのだ。こちらを向いたら、また後ろに回り攻撃する……これをくり返せば、大丈夫！

© CAPCOM

ストリートファイター
リアルバトル　オン　フィルム

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／カプコン
●発売日／発売中●価格／5,800円
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

ココで悩むPS わかんないぞチェック

ここで紹介しているデータは、どれも編集部で独自に調べたものです。そのため、ゴウキをマイキャラ化する条件やゴウキの使う技（名前&コマンド）などが微妙に異なっている可能性もあります。間違っていたらごめんなさい。ウソは書いていないつもりですけど……。（ウォルフ）

ウワサの隠れキャラ"ゴウキ"はやっぱり存在した!!

ゴウキと戦うには？

今のところ、2つの方法が判明している。

ひとつは「トライアルバトルを最後まで勝ち抜く」という方法。COMの用意した刺客(!?)と順番に戦い、勝ち続けていくと最後にバイソン将軍との戦いになる。だが、実は彼が最後ではなく、その後にゴウキが控えているのだ！　このモードでは勝っても負けても1試合しかできないので、知識として覚えておく程度でいいだろう。

もうひとつは「レベル5以上にしてストリートバトルを始め、ノーコンティニューかつ70万点以上取ってバイソン将軍に挑む」という方法。こうすることで、最後の相手がバイソン将軍からゴウキに変わるのだ。70万点以上取るにはスーパーコンボによるボーナスなどを意識的に狙う必要があるぞ！　なお得点が足らない場合は、2Pを乱入させて稼いでも問題ないようだ。

▲70万点を超えている点に注目。足りなかったら乱入せよ

▶これはトライアルバトルの記録。一番下にゴウキの名前が！

ゴウキを使うには？

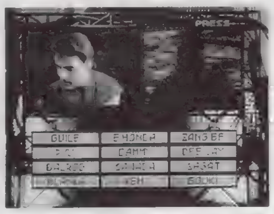
まず、トライアルバトルモードでゴウキを出しておく必要がある。出し方は左に紹介した通りなので、がんばって出して欲しい。

ゴウキが対戦相手として出てきたら、そこでわざと負けよう。その後、コンティニュー画面になったらすぐに2P側から乱入！　するとキャラ選択画面のグラフィックがゴウキのままになっているので、もう一度ボタンを押してキャラを決定するのだ（ここでカーソルを動かしてしまうとゴウキを選べなくなってしまうので、方向キーにはさわらないように注意しよう）。これでゴウキをマイキャラとして使えるようになるぞ。なお、プレイヤーゴウキがCOMゴウキに負けることで、1P側もゴウキを使えるようになる。ゴウキの使えるコマンドは上の通り。

1度ゴウキを使うと、バーサスバトルやトライアルバトルでも彼を使えるようになる。ただし、カーソルを動かしたりリセットしたりすると使えなくなるので、気をつけること。

豪波動拳	↓↘→+P☆
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K(空中でも可能)☆
阿修羅閃空	→↓↘+PorK 3つ同時押し
	←↓↙+PorK 3つ同時押し
斬空波動拳	(空中で)↓↘→+P
滅殺豪波動	↓↘→↓↘→+P★
滅殺豪昇龍	↓↙←↓↙←+P★

☆=スーパー必殺技、★=スーパーコンボ


▲トライアルバトルのラスボスとしてゴウキが出てきたところ。自力で出そう。

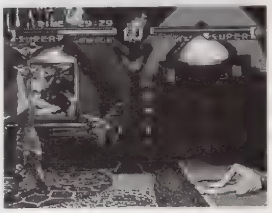
▲わざと負けよう。コンティニューしてもゴウキとは戦えるので安心していい

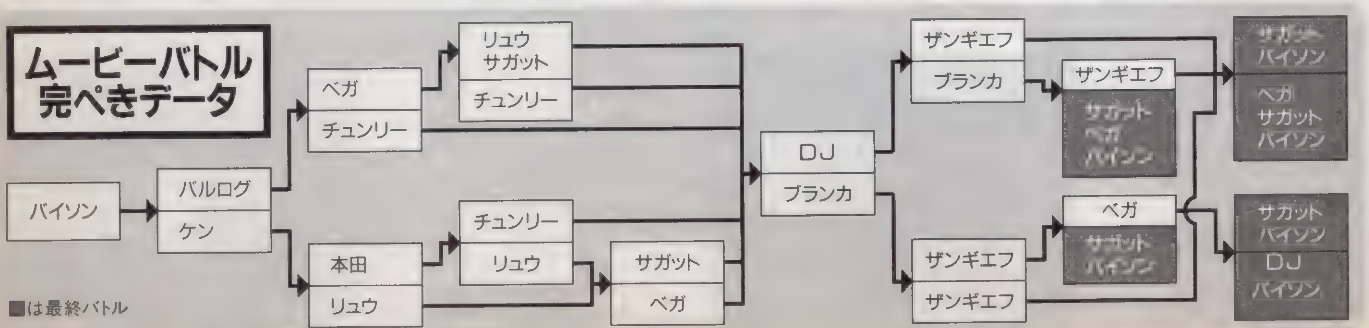
▲コンティニュー画面で2Pを乱入させる。するとゴウキが使えるようになるぞ。

ムービーバトルをクリアしてチャゲ&飛鳥を見よう!

映画のシナリオにそって展開するムービーバトル。これを制限時間以内にクリアすると、エンディング後にチャゲ&飛鳥の「Something There」のビデオクリップを見ることができるのだ！　ムービーバトルをクリアしたデータがメモリーカード内にあると、メニューの「BACK UP」コマンドでいつでもビデオクリップが見れるようになるので、あらかじめメモリーカードを挿しておくといいだろう。

下の図は、ムービーバトルでのストーリー展開をまとめたもの。選択肢の位置（上か下か）にそれぞれの対戦相手が書いてあるので役立てて欲しい。ルートによって対戦相手の数が異なってくるので、楽をしたいという人は「バイソン→バルログ→チュンリー→DJ（ブランカ）→ザンギエフ→サガット&バイソン」というルートを選ぶといいだろう。制限時間のあるゲームなので、対戦数は少ないに越したことがないからだ。


▲ラスボス直前のサガット（ルートによってはベガ、DJの場合あり）を制限時間内に倒さないとビデオを見れないぞ！



ポイントQ&A

Q：ゴウキを出す方法なんですが、僕の腕ではムービーバトルモードを最後までプレイできません。なんかもっと簡単な方法ってないの？
A：あります。実は、コマンドを使って簡単に使えるようにできるんです。方法は秘密。…なんてね。今月からリニューアルしたウラワザデータベースのP158にバッチリ載っているぞ！　さあ、今すぐページをめくろう！

機動戦士ガンダム

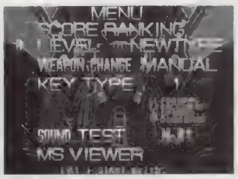
●ジャンル／STG●メーカー／バンダイ
●発売日／発売中●価格／6,800円
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココで悩むPS わかんないそチェック

各ステージにはタイム制限がない。体力の続く限りいつまでも戦っていられるのだ（ただしタイムボーナスはゼロ）。ステージ7以降では、ず〜っと戦っているとコア・ブースターやボールが目前に迫ってくることがある。これが超ド迫力！思わず〝お〜っ〟と驚いちゃうぞ。（Z佐藤）

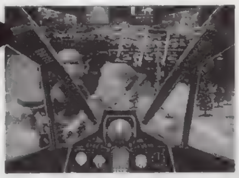
最終チェック！ニュータイプになるのはキミだ！

難易度を〝ニュータイプ〟にすると敵の耐久度や攻撃頻度がグ〜ンとアップし、戦場はまさに地獄となる。キミ自身がニュータイプに覚醒しない限りクリアは不可能だろう。でも、この難易度でクリアしてこそ「ガンダム」をクリアしたと言えるんじゃないかな？　今回はキミをニュータイプに育て上げるべく、11のステージを一挙に攻略するぞ。コレを読んで戦いに終止符を打て！



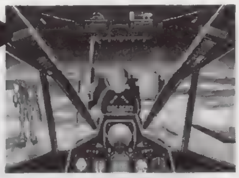
▲難易度を最高の〝ニュータイプ〟にしてゲームスタートだ。

STAGE1



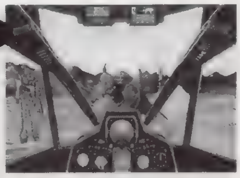
ステージスタート直後は武器がバルカンになっているので、ライフルに切り替えること。敵は量産型のザクⅡが2機だけなので、ロックオンしてライフルで攻撃すれば楽勝だ。とにかく先は長いので、こんな所で手間取ってちゃダメだぞ。多少ダメージを受けてもひるまずにガンガン攻撃し、手早くクリアしちゃおう。

STAGE2



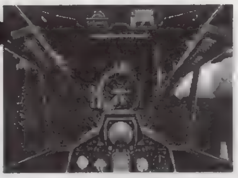
スタート直後からステージに出現している2機のザクⅡは、ロックオンしてライフルで攻撃すればOK。ボスMSのシャア専用ザクへの攻撃は、相手が攻撃した瞬間（ゲージが光った瞬間）にバズーカで攻撃すること。これ以外に攻撃を当てるチャンスはないぞ。数少ないチャンスを生かし、確実にダメージをあたえていこう。

STAGE3



ポイントはボスMSのグフが出現するまでいかに体力を温存するかだ。ザコMSのザクⅡとの戦いでは、バズーカは使用禁止。シールドもできるだけ温存すること。グフが出現したら接近戦は絶対に避ける！　つねに後退しながら…というのがベストだぞ。そしてある程度間合いを取ったらロックオンしてバズーカで攻撃するのだ。

STAGE4



最初の難関はやはりココ。まず3機のドムのうち、どれでもいいから1機をロックオンする。そしてこの1機にバズーカで集中攻撃を仕掛け、確実に撃破するのだ。あとはライフルで細かくダメージをあたえ残りの2機を倒す。最初の1機を撃破できないとまずクリアは不可能なので、ロックオンしたらぜ〜ったいに逃がすな！

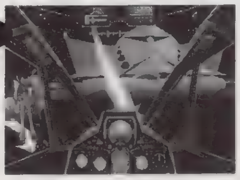
STAGE5

やはりボスMSのグラブロが出現するまで体力を温存するのがポイントになる。ザコMSのゴッグとの戦闘はできるだけ避け、とにかく逃げ回るべシ。グラブロが出現したら、水平・垂直移動でミサイルを避けつつ、徐々に接近。そしてサーベルで攻撃するのだ。水中ではバズーカは使えないのでサーベルで攻撃するのがベストだぞ。

STAGE6

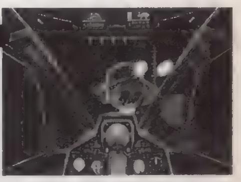
ザコMSのアッガイは攻撃頻度が高く超やっかいな敵。離れた場所からロックオンし、ライフルで攻撃するようにしよう。シャア専用ズゴックが出現したら、やはり接近戦は避けること。そしてステージ2の時と同様に、シャアが攻撃する瞬間を狙ってバズーカで攻撃するのだ。相打ち覚悟！そのために体力はできるだけ温存しておこう。

STAGE7



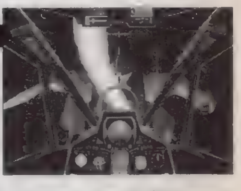
ステージ7、8、9はわりと簡単なので、ちょっとは気が抜けるぞ。ザコMSのリック・ドムは遠くからライフルで攻撃すれば心配ナシ。ボスMSのビグロは、接近してくるところをサーベルで攻撃するだけで勝てるぞ。注意点はサーベルの攻撃範囲をしっかり把握しておくこと。そうしないと空振りして敵の体当たりをくらうことになるぞ。

STAGE8



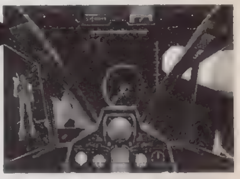
ザコMSのザクⅡとリック・ドムは、やはり遠く離れたところからライフルで攻撃する。ビグ・ザムが出現したらまずロックオンし、そして方向キーのナナメ方向を押しながら垂直移動する。これでビグ・ザムの攻撃をすべて避けることができるぞ（絶対に当たらない！）。あとはバズーカとライフルで攻撃すればすっげ〜楽に倒せるのだ。

STAGE9



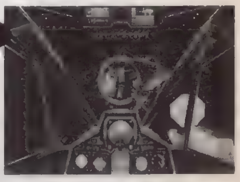
ステージ7、8と同じくザコMSは遠く離れたところからライフルで攻撃。ボスMSのギャンは針ミサイルを発射したあと、必ず突進してくるぞ。針ミサイルをシールドで防御したらサーベルを準備し、突進してくるところを斬る！　このパターンを使えばノーダメージで倒せるぞ。手早くクリアして、キミ自身の集中力を温存しておくべシ。

STAGE10



いよいよこのゲームで最大の難関ステージに突入だ。シャア専用ゲルググは、接近してきたところを狙ってサーベルで斬るのがベスト。それ以外の攻撃は当たらないぞ。ある程度ダメージをあたえるとエルメスを呼ぶ。だがエルメスは無視し、シャアだけを集中的に攻撃しよう。シャアが退却してからエルメスをバズーカで攻撃するのだ。

STAGE11



ここまでくれば勝ったも同然、エンディングは目前だ。宇宙空間ステージではザコMSは完全に無視し、ジオングだけを追跡していこう。ジオングをロックオンしたら、離れたところからバズーカとライフルで攻撃だ。後半の迷路ステージは難易度が変わってもまったく同じなので楽勝だ。これでニュータイプモードのクリアは間違いナシ！

ポイントQ&A

Q：ステージ3に出現する戦闘機ドップやステージ10に出現するエルメスのビットは撃破できるんですか？
A：ドップは撃破可能。地上からビームライフルで攻撃したり、ジャンプしてサーベルで斬り落としたりと、なんでもできるぞ。エルメスのビットはHPが1しかない。でたらめにバルカンを乱射していると、当たる場合もあるぞ。

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1995

ハーミィホッパーヘッド

スクラップ パニック

●ジャンル／ACT●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格 ¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

© 1995 Sony Computer Entertainment Inc. © SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

プレイに役立つ3つのコツ

このゲームはパッと見るとステージ数が多いだけの手軽なアクションに思われがちだけれど、実は難易度が高いゲームなのだ。しかもゲームのコツを把握していないと、異常なまでに攻略に苦労することになるだろう。そこで、これからプレイする人のために、攻略に役立つ3つのコツを伝授しちゃうぞ。これらをしっかりチェックして、主人公ハーミィ君をもとの世界に導いてあげようね。

コツ1◉オトモ君をフル活用

ゲーム中には、オトモ君を3匹まで仲間にすることができる。仲間にできたオトモ君は、通常〝引き連れ〟〝自由行動〟の2種類の状態を（ボタン1つで）使い分けることができる。ちなみに〝引き連れ〟状態でハーミィ君が敵の攻撃を食らっても、オトモ君が強制的に〝自由行動〟状態になるだけですむ。ただし〝自由行動〟状態でダメージを受けるとハーミィ君は死んでしまうぞ。そこで、安全に攻略したい時には、オトモ君を常に〝引き連れ〟状態にして、攻撃を受けてしまった時にはすばやく〝引き連れ〟状態に戻すようにしよう。これで何度ダメージを受けてもミスにはならないって訳なのだ。

▲ダメージを受けると、オトモ君が離れちゃうのだ。これは厳しい。

▼オトモ君と離ればなれになったら、すぐに連れ戻すようにクセをつけよう。

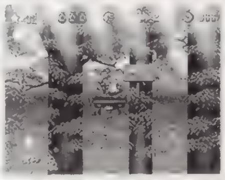
コツ2◉落下地点には注意

たとえオトモ君を〝引き連れ〟状態にしていても、落とし穴や溶岩などに落ちると、即ミスになってしまう。そこで、落下の危険性がある場所では、慎重に攻略を進めるようにしよう。動く足場は全て移動の周期が決められているので、よく観察してみるべし。また、狭い足場に立っている時に、敵に襲われるケースもよく見られるので、そんな難所を攻略するには安全なパターンを作り上げるしか手はない。〝足場命〟と表現できそうなタイプのアクションを苦手とする人は、覚悟してから挑戦しようね。

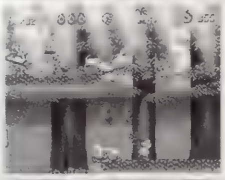
◀3−5などの落下の危険性が高い面は、一発ミスのケースが増すので難しいのだ。

コツ3◉分岐にも注目

ステージによっては、クリアするための出口が2つ用意されている場合がある（該当するステージは、マップ画面で表示が点滅しているのですぐに分かる）。この場合、2つの出口それぞれのルートは異なるので覚えておこう。ちなみに、全ステージを制覇していなくても、最終ステージさえクリアすれば、エンディングを見れるのだ。そこで、難しいステージには手を付けずに、別のステージを経由して最終ボスを目指す作戦もあるぞ。



◀2−2のこの地点には上にも進行ルートがある。



◀2−2を普通に攻略するなら、下のルートが楽。

◀マップ画面で道が分岐しているのが分かる。

RAYMAN

●ジャンル／ACT●メーカー／ユービーアイソフト
●発売日／発売中●価格 ¥5,800
●対応周辺機器 メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

© 1995 UBI SOFT

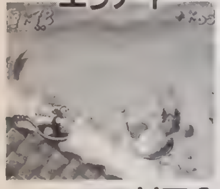
超激難の最終ステージを大紹介

「レイマン」の難易度は非常に高いので、このゲームを最後まで見たいのに攻略できない、あるいは最終面まで行けたけれども、そこで手こずっている…なんて人も多いに違いない。そんなアクション・ファンの悩みに応えられるのは、この激難ゲームをクリアできる優秀なゲーマーを揃えてた本誌だけであろう（エッヘン+バカ）。そんな訳で、今回は最終ステージの紹介を兼ねた攻略をお届けするぞ。

◉ 3つのエリアはトラップだらけ

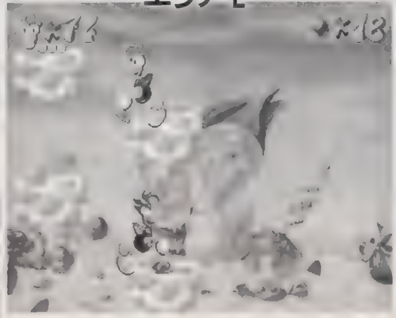
最終ステージは3つのエリアで構成されている。最初のエリアはフライパンに乗っての滑走エリアだ。ここではジャンプボタンとパンチボタン（勢いを変えることが可能）しか使えない。下り坂で勢いを稼ぎ、谷間は小ジャンプでつないで、勢いを殺さないようにするのがコツだ。2つ目のエリアでは、自キャラの動きを（1テンポ遅らせて）そのままマネしてくる敵が現れる。ゴールまで上手く逃げ切ろう。3つ目のエリアでは「左右方向キーが逆になる」「強制的にダッシュさせられる」などの魔法をかけられてしまうぞ。

エリア1



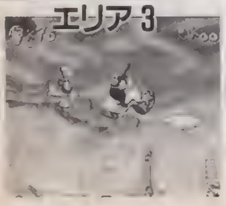
◀フライパンでの滑走は、スピード感バツグン。

エリア2



▲マイキャラから少し遅れて、幻影が追い掛けてくる。捕まったら一発死の鬼ごっこなので、的確な移動テクを問われる緊張感いっぱいのエリアなのだ。

エリア3



▶次々と魔法をかけられ、戸惑うこと間違いなし！

◉最終ボスも手強いッス

最終ボスと最初に対面した時にはレイマンの攻撃力を封じられているので、避けることに専念しよう。1〜3回目の火炎攻撃は簡単に抜けれる場所があるので、写真を参考に。ただし、4回目の火炎攻撃だけはジャンプで越えるしかないぞ。変身後のボスは3つの形態で登場し、いずれも目が弱点になっている。第1形態ではボスがハサミを放った瞬間に攻撃しよう。第2段階では左右のどちらか一方のボスだけを相手にして、〝しゃがんで待機→ジャンプしてパンチ〟が基本。最終形態では、ボスがジャンプする直前にダッシュを開始し、ボスの着地で強制ジャンプをさせられた時にパンチを狙おう。

▲1・2回目の火炎攻撃はこの場所が安全地帯。

▼3回目の火炎攻撃は、ここで楽勝なのだ。

◀変身してから最初に登場するボスには、ボスがハサミを放った瞬間にしか攻撃できない。

ポイントQ&A

Q：「ハーミィホッパーヘッド」で、4種類のオトモ君の誰を成長させるのがベストでしょうか。育てるのに手間がかかるだけに気になります。
A：育てるなら青タマゴ（ゴーグウ）が一番役立つ。ただし、中盤以降はオトモ君を連れて歩く状態をメインにせざるを得ないし、後半ステージに用意された溶岩などに落ちてしまうとオトモ君は死んでしまう（もう帰ってこない）。だから結果的には、タマゴを育てる必要はないと思っていいぞ（笑）。

© 1995 SPS

GROUND STROKE

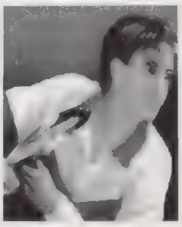
●ジャンル／SPG●メーカー／SPS
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2P)

基本をシッカリおさえて迫力のラリーを楽しもう

この３Ｄテニスゲームは、操作性は悪くないのだけれど、なんとも難しいバランスに仕上がっている。そこで、ここではラリーを楽しみたい人のための基本講座を伝授したいと思う。

1◉お勧めのキャラは誰か

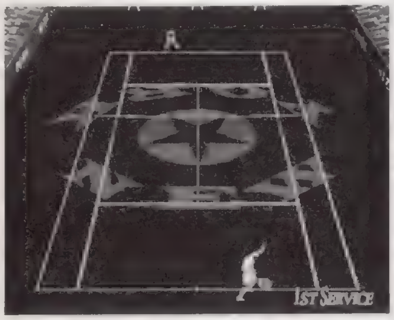
キャラクターは全部で８人用意されている。著しいキャラの性能差は設けられていないので、基本的にはどのキャラクターを選択しても同じだと思っていい。その中で強いてお勧めキャラを挙げるとするならマイク・リーが一番使いやすいぞ。このゲームで最も重要なのは、ボールに追いつけるかどうかに尽きる。そのために足が速い（動き始めるのが速い）キャラを使った方がゲームを有利に進められることが多いのだ。ちなみにマニュアルの中で紹介されているキャラの特徴はＣＯＭの思考パターンについての話なので、人間がプレイする場合はあまり関係ないからね。



◀打力などは2の次。このゲームでは足の早さが重要なのだ。

2◉視点の選択も重要

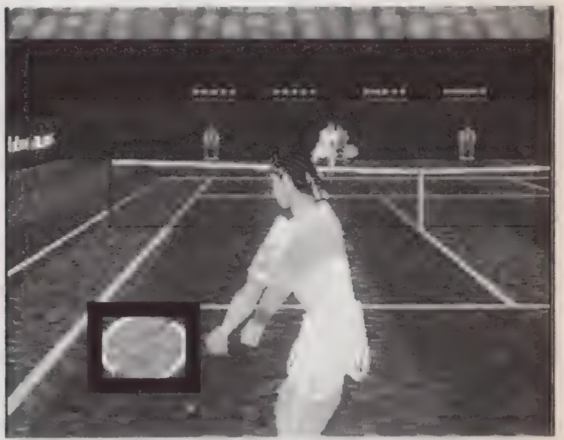
最近のポリゴンゲームらしく、このゲームにも様々な視点が用意されている。基本的に好みで選んでいいのだけれど、勝負にこだわるつもりなら慎重に選択した方が無難だ。360°にグリングリンとまわる視点やキャラがドアップの視点は、迫力はあるけれどゲーム性は最悪なので、リプレイ専用モードくらいに考えておこう。基本的にはポーズをかけてランボタンを３回押した時の画面見下ろし視点が一番お勧め。ただし、自分が奥に配置された時はボールの動きが分かりにくいので、その時だけは固定視点（R2ボタンを一回押した時の視点）にしておこう。



◀この視点が一番お勧め。画面見下ろしの方が迫力が落ちるぶん、弾道を読みやすいぞ。

3◉ボールをうまく捉えよう

キャラを動かす時には左右方向だけに注意を払おう。コートの前に出たりしてもＣＯＭはプレッシャーを感じてくれる訳でもないので、これといった効果は望めないのだ。また、ボールを打ち返すことができるのはラケットのネットの部分だけしかない（写真参照）。これが最初はなかなかできないので、まずは飛んできたボールに対して、打ち返せるポジションにマイキャラを移動できるように練習しよう。しかもボールがキャラの胴体部分に向かって飛んでくるようなポジションでは、打ち返せないので注意すること。ちなみに、ボールの左右への打ち分けは、ボールの機動とキャラの位置関係ではなく、ラケットを振るタイミングで決まるので覚えておこう。

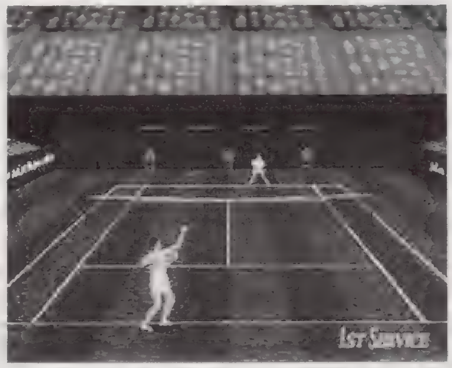


▲写真の四角い囲みにご注目。ボールを打ち返すことができるのはこの範囲なのでよく覚えておこう。左右方向の位置合わせは特に重要だからね

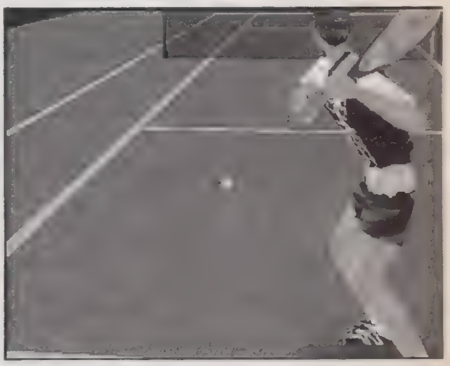
4◉タイミングを覚えよう

サーブを打つ（ボタンを押す）タイミングは、放り投げたボールが降下する直前くらいがベストだ。何度も何度も繰り返し練習して、タイミングを感覚で覚えておくといいだろう。指先が勝手に反応するくらいにやりこむべし。

また、ボールを打ち返す時にラケットを振る（ボタンを押す）タイミングは、ボールがバウンドした瞬間が一番いいタイミングだ。ただし、バウンドする瞬間はいつでも画面にハッキリと表示されるとは限らないので困り物。そこで、ボールがバウンドする瞬間の効果音に神経を集中してみよう。その音を確認してからボタンを押すように習慣付けていれば、どんな状況でも自然にベストなスイングができるようになるぞ。



▲サーブを打つのはこのくらいで。ボールが降下し始めてからではもう遅いので、感覚でタイミングを覚えておこう。



▲この瞬間にラケットを振る（ボタンを押す）ようにしよう。音で判断するようにしていれば、どんな状況でも対応できるね

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

砂漠を渡る旅人にとって、オアシスとは旅の疲れを癒す楽園であり、命を繋ぐ中継点でもある。そして、ＰＳを楽しむ人のオアシス、それこそ電撃プレイクエスチョンのコーナーです。ゲーム攻略の質問はもちろん、ゲーム内容の素朴な疑問から、ハード関係の相談など何でもＯＫなので、君の疑問をハガキに書いて送ってね。日本の政界の問題を聞かれてもサッパリかもしれないけれど、ＰＳの話なら何でも任せて欲しい。例え一般常識ではおバカであっても、ゲームにかけてはプロである我ら電撃ＰＳ編集部のスタッフが、総力を挙げて読者の皆様のＰＳライフを応援しちゃうぞ。また、このコーナーへのご意見・ご感想も同時に受け付けているので、気軽に君の声を聞かせてね。待ってるよ〜。

お便りの宛先は…
〒101 東京都千代田区神田
駿河台１－８
東京YWCA会館５階
電撃ＰＳ編集部
電撃Q&A係まで

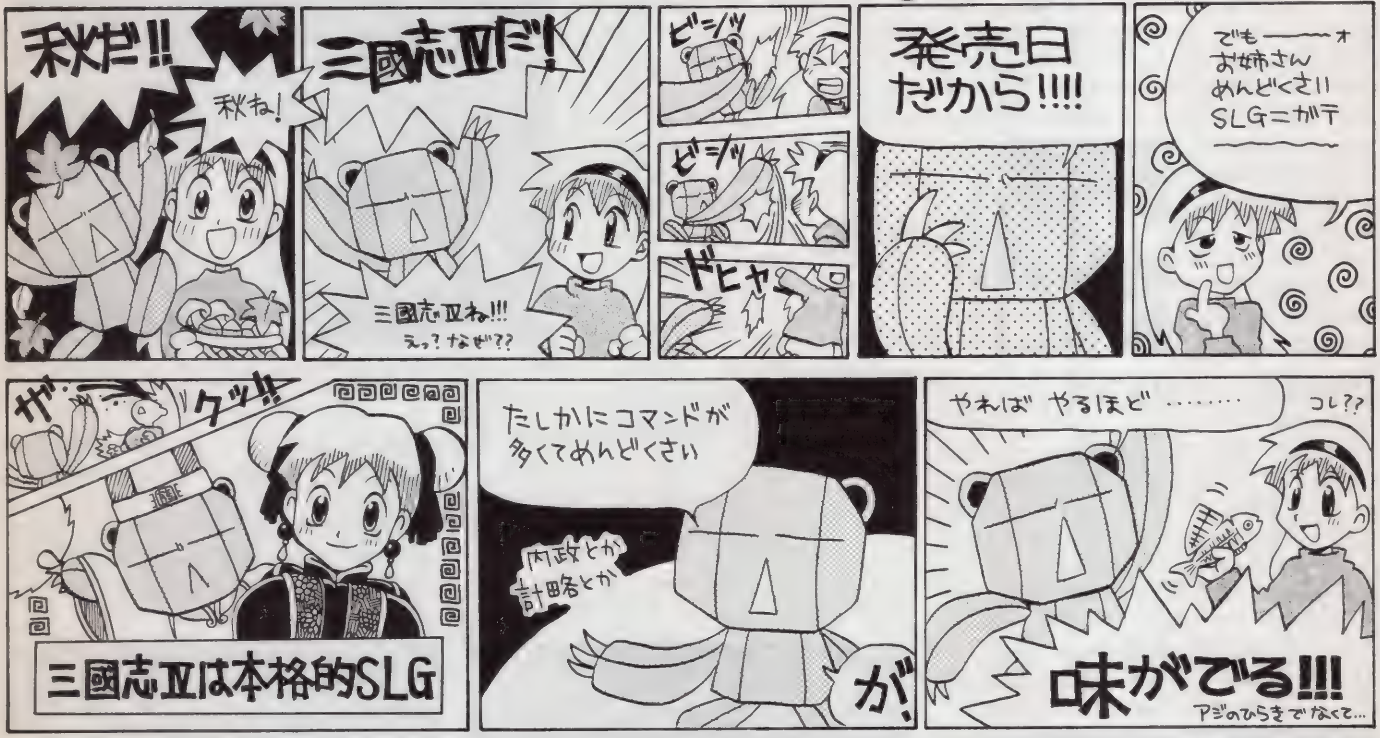
ポイントQ&A

Q：パッケージの裏には「決定的瞬間をリプレイ！」とか書いてありますが、決まったラリーしかリプレイを見ることはできないのでしょうか？
A：ゲーム側で自動的に行われるリプレイは、一定のラリーが終了した後にしか実行されない。ただし、ポーズ中にL1ボタンを押すと、現在行われているラリーのリプレイを楽しむことができるのだ。視点を色々変えながら見るとすごくカッコいいので、グッドなプレイが決まった時にはぜひ試してみようね。

三國志IV はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

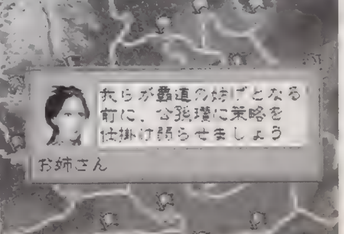
戦術SLG光栄『三國志』。名前は知っているけど「めんどくさい」「高い」と1度もプレイしたことがない人が日本一多い（たぶん）本格派。この大物を、はじめて物語がキャッチアップ！　ね？



戦国の大地に漢を見つけろ その1

西暦189年……曹操孟徳、陳留で挙兵する。後漢末期の動乱を覇権を求めて争う豪傑たち。熱い生き様は1800年経過した現代でも、大人気なのはご存知だろう。特にゲームの世界では有名。1人で1万人を相手にする猛将、関羽、趙雲、張遼、権謀策略を張り巡らせる軍師、諸葛亮……どうみても勇者だモンなぁ。各陣営の勇者たちが死力を尽くして戦う！　「三国志」のゲームは究極のキャラゲーなのである。

光栄「三國志」シリーズはそんな三国志世界の魅力を余すところなく詰め込んだ、中国大陸統一を目的としたSLG。他にも様々な「三国志」ゲームが存在するが、一般的に光栄作品が最も面白いと言われている。価格の高い光栄モノなのに、どの辺が楽しいのか？普段、難しい漢字を見るだけで吐き気をもよおす山野雅子さん（東京都在住・コンパニオン・20歳・イケイケ）にもバッチリなように解説しよう！

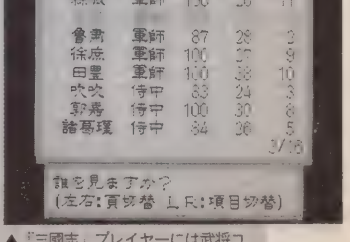


▲中国大陸の覇権をかけて、今、熱い戦いが始まる。

戦国の大地に漢を見つけろ その2

●武将、智将が大活躍するシステム

これは「三國志Ⅳ」というよりも、光栄『三國志』の特徴なのだが、とにかく有名武将、智将のキャラが立っている。ゲーム開始してすぐにやることは「人材登用」という武将探しコマンド。ＳＬＧならではの様々なコマンドは、武将の数だけ入力可能なのだ。しかもその成否は各武将の能力値によって左右する。つまり、能力値の高い武将を手に入れれば入れるだけ、戦局が有利になるのだ。武将以外一兵卒はただの雑兵だもんなぁ。良く考えると酷い(笑)。それこそ、文武に秀でた関羽くん（字＝あだなとか、通称、雲長）あたりを手に入れると、その君主はウハウハ。敵国に「流言」で悪いウワサを流してもよし、正々堂々と攻め込んで「一騎打ち」で敵武将を討ち取ってもよし。関ちゃんは賢いので「火計」で放火もバッチリ。とにかく武将がいないと始まらない！

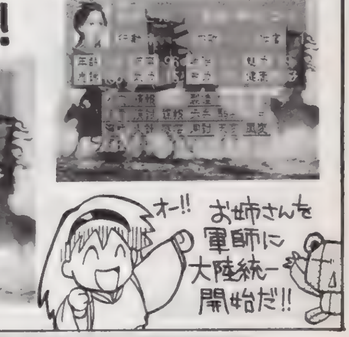


▲『三國志』プレイヤーには武将コレクターが多いのも事実。

戦国の大地に漢を見つけろ その3

●レベルアップする楽しさもあるのだ

武将がいないと何も始まらないのだけど、中には使えないクソ武将も存在する(曹豹とか、范疆、劉禅)。「Ⅳ」ではこいつらクソくんたちは能力値が低いという事実の他に、特殊能力が少ないという特徴があるのだ。特殊能力とはどのコマンドを実行できるか？という非常に大事なパラメータ。RPGで言えばスキルのようなモノで、「弓兵」があれば弓で攻撃できるし、「落石」があれば高所から石を落とすことが可能。いくら能力値が高くても、この特殊能力がひとつもなければクソとは言わないまでも「ダメ武将」ってことになってしまう。さて、この特殊能力、実は様々な仕事をすることによってひょっこり覚えたりする。戦争してれば戦争用の能力を、内政していれば内政用の能力を。特に、敵兵力の9割を滅ぼす(7：3で自分に当たることもあるけど)「落雷」はイカしすぎっ！



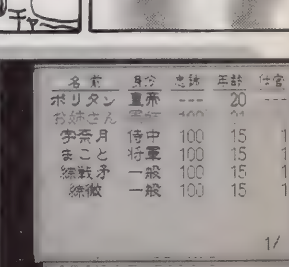
▲特殊能力が完璧な周瑜。能力値も高いのでオールマイティに使える。

※はみだし最新速報！：実は左のウラワザは、編集部のサンプル版では可能だった……が、なんと！　製品版ではできないことが判明！　もともとバグということで、取ってしまったらしいのだ。ガックシ。つまり、このネタはPS版では通用しないのである！　タイミング的にマンガは直すことが不可能だったのでそのまま進行してしまったっ！　『あ、ポリゴン熊の言ってることだし、そんな小さいところ誰も気にしないか』……すみません。小さくないですね。ごめんなさい。もうしませんから許してください。

戦国の大地に漢を見つけろ その4

●オリジナル武将でブイブイいわす

『三國志Ⅱ』から、新規武将として自分で作った武将を中国の大地で戦わせることが出来るようになった。『Ⅳ』では100人のオリジナル武将の登録が可能。使える武将を作って実際にバリバリ使うのもいいが、ムダなくだらない武将を作って楽しむのもなかなか。土星、水星、木星、火星、金星、月、ちび月なんていう名前の7人娘や、白熊、黒熊、茶熊なんていう熊3兄弟を作って在野にばらまき、それを集めたらOKとか、有名武将のニセモノ(諸葛亮のニセモノのしょかつりゃう、張飛のニセモノのちゅうひなど)を作ってガッカリするのも手だ。これらはプレイ時間がかかるけどマルチプレイ(同時に8人まで)での対戦で特に効果を発揮する。新規武将は特殊能力が少ないけど、年齢リセットで持ち越しが可能(これもPS版の特徴)だから、プレイすればするほど成長してくれるしねっ。



▲ポリタン、だろうがお姉さんだろうが皇帝になれるのがウシシ。

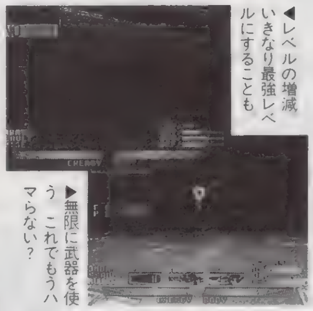
ウラワザデータベース

今月からリ・リ・リ・ニィゥウアァルゥ！　なんと毎月最新ワザを、写真つきで詳しく紹介してしまうのだぁぁ！　もちろん、これまで同様、過去のウラワザもせぇぇんぶ分かる、ちょーぉスグレものぉ！　まいったぁかぁぁぁ！

LV.80 スペースグリフォン

●超便利コマンド２本

難しいと評判の3D-RPGから、超嬉しいコマンドを２つ紹介！　まずは自分のレベル操作。これは、ゲーム中、△＋✕＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押しながら✚上でレベルアップ、同じく✚下ならレベルダウンだ。次に、武器のエネルギーや弾数が減らなくなる技。こちらは、ゲーム中、□＋△＋✕＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押すだけ。どちらの技も便利この上ないので、ハマってクリアできなかった人も、再挑戦してみよう！



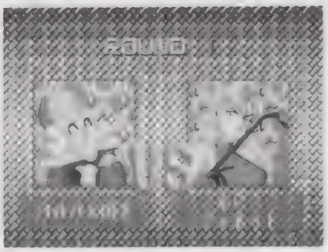
◀レベルの増減いきなり最強レベルにすることも

▶無限に武器を使う。これでもうハマらない？

LV.80 くるりんPA！

●パロパル国王を使う

まずは、タイトル画面になったらL2、R1、R2、L1と入力しよう。その後、キャラ選択画面でミハエルにカーソルを合わせて✚上を押しながら◎で決定。すると、ミハエル姿がパロパル王に変わって、国王を使ってゲームをすることができるようになるのだ。彼はさすがに国王だけあって、その強さは相当なもの。対戦モードで使っていると、友だちをなくしてしまうかも知れないので注意しよう。



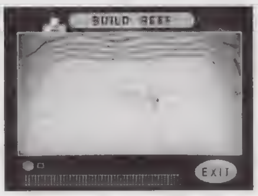
▲強い強いパロパル国王。対戦であまり使っていると、嫌われちゃうのでご用心。でもCOM相手なら遠慮なく使え！

LV.20 アクアノートの休日

●すっきりきれいに漁礁モード

漁礁モードでの技を一挙に紹介。漁礁のブロック部分にカーソルを合わせ、L2かR2を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同様にL1か、R1を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図が見れるぞ。さらに、漁礁を作りなおしたいときはL1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝を押そう。全ブロックが消えるのだ。

▶これはワイヤーフレーム式の断面図。この状態でブロック設置も可能

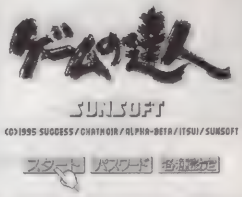


◀コマンドを使って一気に消去。気に入らない漁礁は消してしまえ！

LV.0 ゲームの達人

●リセット

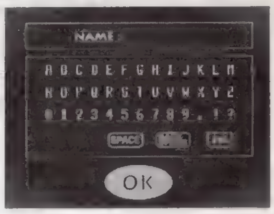
ゲームによって役立ち度が大きく違う技、リセット。このゲームでは、１本に数種のゲームが入っているから、別のゲームを遊びたくなったとき役に立つ。コマンドは㋝＋㋜だ。



LV.0 アクアノートの休日

●名前入力でリズム

名前入力画面で、L1、L2、R1、R2のどれかを押すと、ドラムの音が鳴るぞ。押すボタンによって音が違うので、これでリズムを取って遊ぼう。それ以外には役に立たないぞ（笑）。



ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃ＰＳ「ウラワザ」係

◉Lv100：12,000円分のおもちゃ券
◉Lv80：　8,000円分のおもちゃ券
◉Lv50：　6,500円分のおもちゃ券
◉Lv20：　4,500円分のおもちゃ券
◉Lv 0：　2,000円分のおもちゃ券

今月のすべりこみセーフ！

ストリートファイター・Ｒ

簡単にゴウキを使う（LV80）

タイトルが長いので省かせてもらったが、正式名『ストリートファイター・リアルバトルオンフィルム』で、簡単にゴウキを使うワザを発見。やり方は、ストリートバトル、VSバトル、トライアルバトルのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「２秒以内」に入力。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればOK。ちなみにゴウキはかなりの強さだ！

ボクサーズ・ロード

ミニワザいろいろ（LV20）

発売以来人気急上昇の「ボクサーズ・ロード」から少しだけ役に立つミニワザをまとめて紹介。まず、育成中の隠し機能。カレンダー画面のとき△でスパーリング、□で休息日、✕で取り消しの入力が一発で行える。また、L、Rを押せば１カ月単位の移動も可。次に試合中の隠し機能。試合中㋝を押すと、視点の変更ができるのだ。最後に名前入力での隠し機能。□で空白、✕で取り消しの入力が行える。うまく使ってさらにハマれ！

今月の採用者：LV80（３名）／東京都　野屋忠くん、埼玉県　いっぺいくん、長野県　鹿島寛くん：LV20（２名）／兵庫県　ゴッキィくん、東京都　猿マンくん：LV0（２名）／神奈川県　草津陽介くん、群馬県　所一くん

ウラワザ データベース Ver.2.0

過去のウラワザすべて分かるデータベースは健在です。ふとウラワザを知りたくなったとき、常に最新号を見ればＯＫ！　初めて買った人も、安心です。

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

スメリア空港で「自信がない」を５回繰り返してからバレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

①魔法のカード：アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ：オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る（出ようとして戻されることを12回繰り返す）。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木ノ実：自分の家に21回入る。④石×５：ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン：崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪：ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本：闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ：水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ：闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。

●隠し召喚

①オドン：イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ：遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

▶とにかく隠しアイテムが多いこのゲーム。一度遊んだ後でも、もう一回楽しめるね。

◀隠し召喚のちょこ。寝るときの仕草が可愛い。でもゲーム攻略にはあまり役に立たない。

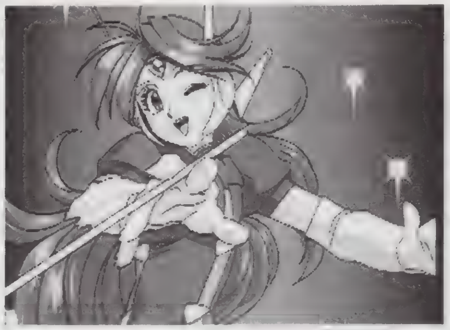
■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック

「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、４枚の隠しグラフィック（内３枚は２画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド３選

１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋△＋◯を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋□＋×を同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。



■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

漁礁モードで、今使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせて×を押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではできないので何度も試してみること）。うまくブロックの色が変われば、使えるブロックが１つ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返すことで、ブロックを無限に使用できる。また、漁礁の魚が最大数に達すると、おまけモードを楽しめる。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。この項目を選ぶと、はかま周辺の釘を自由に調整することが可能に。

■宇宙生物フロポン君P!

●無限コンティニュー

：まずは本体にコントローラを２本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君Ｐ！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㋝を同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージー：16機すべて始めから使える、ノーマル：イージーのおまけに加えて、傭機がすべて始めから雇える、ハード：イージーとノーマルのおまけに加えて、すべての作戦を自由に選択できる。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◯を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べるようになる。また、このおまけゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、それ以降の傭機雇い賃が無料になる。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◯を押しっぱなし。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードで㋜×10＋R1と入力すると、傭機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◯、◯、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択できる。

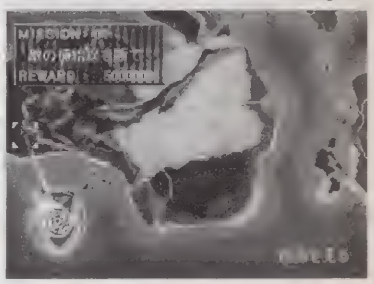
●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◯を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◯、△、△、△、◯、△、◯、△、◯＋△、◯＋△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない

●その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△＋㋜。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。③傭機を回転／傭機選択画面で、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1＋△＋㋜。

◀これが噂のおまけゲームだ！　長いと感じたロード時間が短く思えるようになるハズだ。



▶オープニングが飛ばせなくて困っていた人も安心。小さなワザに見えても、遊んだことのある人なら実に嬉しいハズ。

■A.Ⅳ. EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップが追加される。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドがでている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、バグを利用したワザなので、ソフトのバージョンによっては、できない場合がある。

●新幹線がバグる

：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもＯＫ）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグって姿を消してしまう場合があるので注意。また、ソフトのバージョンによってはできない場合もある

●視点変更

：車窓モードのときに、㋝×11。すると、１コンのＬ、Ｒの４つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる

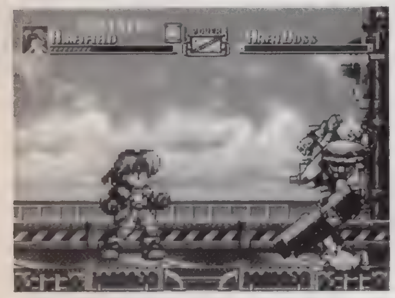
●在来線を引く

：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外から資材を運んできてくれる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。なお、このワザはバグを利用したものなので、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー

：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：2Ｐで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、2コンで㋝＋㋜を押すと、効果音やヴォイスのテストができる。



◀巨大化のナンバーを入れると、こんなに大きくなる！

■機動戦士ガンダム

●面セレクト

：オープニングデモ中✚左＋㋝＋R1＋L2を押したまま㋜を押す。うまくコマンドが成功すると（とても入力し辛いので何度も試すこと）、面セレクトが可能になる。このワザを使って後半の面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がった状態から開始できるので安心。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し

：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する（エネルギー消費型の武器で、エネルギーを補充しながら撃つといいだろう）。画面には何の反応はないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でボスはすぐにやられてしまう。

■ぐっすんおよよ

●変態モード

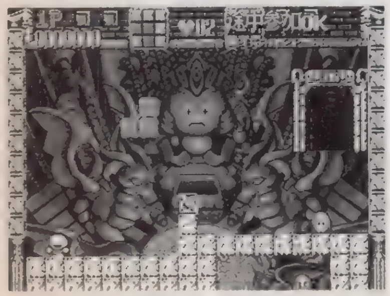
：タイトル画面で、○＋×を同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2＋✚右上＋㋜：アーケードモード（ノーマル）、L2＋✚左上＋㋜：アーケードモード（変態）、L2＋✚右下＋㋜：ＰＳモード（ノーマル）、L2＋✚左下＋㋜：ＰＳモード（変態）。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので、入力のさいは注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをＯＰＴＩＯＮに合わせてL2＋R1＋㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。



◀デバッグモードは一歩間違えればゲームを殺す。使うときは慎重に。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：R1、R1、L1、L1　、R2、R2、L2、L2、左、○、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜と入力。すると、エンディング後のおまけアニメーションを見ることができる。

●アイテム増殖

：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。＊このウラワザは、ＰＳ本体によってできる場合とできない場合があります。

■極上パロディウスだ！

●最強

：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●面セレクト

：タイトル画面で、□×５、△×７、○×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ〜」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●無敵

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、×、×、○、□、○、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖

：どちらのモードでもいいので、タイトル画面で×× ５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、○×７、×× ３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ

：「パロディウスだ！」モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●その他ミニネタ

：ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋㋝＋㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウンドテストの項目で、「ＳＯＮＧ１〜３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

◀フル装備モードは、実にストレートなコマンドだ（笑）。

▶無敵モードは、シューティングゲームの天敵なんだけど…。

■コズミックレース

●便利メニュー

：ゲーム中ポーズをかけて、△＋×を同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●面セレクト

メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら□＋○を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖

：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すれば、いきなり追加される。

■ザッツポン

●トメと戦う

：まずは各部屋でハイスコアを取り、「雀士の部屋」へ行く。そしてこの部屋でもハイスコアを取ったら、部屋選択画面で✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が全員トメという隠し部屋に入ることができる。

■ジグソーワールド

●ミニネタ

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。

●データを見る

：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどれかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

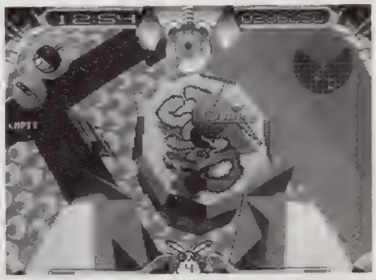
■ジャンピングフラッシュ

●雲を動かす

：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード

：一度ゲームをノーコンティニューでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で６段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。



◀落下の恐怖が３割増しとなるエキストラモード。ダッシュでの高速移動も実に気持ちいい！

■Ｊリーグ実況ウィニングイレブン

●新しい視点

：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う

：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右でヴェガ、同様にサンフレッチェにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚左でアルタイルを選択できる。

■スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●玉が遅くなる

：「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。

●真っ黒プレイ

：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

●すばやくコンティニュー

：コンティニュー画面になったらⓢを押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●隠しエンディング

：オプション画面の難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタート。

▲これが隠しエンディングの後に出てくるグラフィック。選んだ難易度によって変わるぞ。

■鉄拳

●中ボスを使う

：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集

：ロード中に遊べる「ギャラガ」で、18･5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間にセを押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。

●簡単デュアルファイター

：2P側のコントローラーで✚上＋ⓧ＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、下にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなるので注意。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてⓢを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

●簡単メニュー

：メインメニューでL1＋R1を押しながら1Pモードを選ぶ。

■闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。

●ショウを使う

：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。

●演歌を聞く

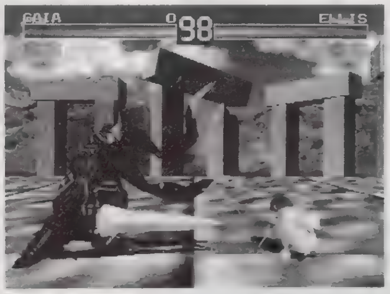
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。

●簡単秘伝必殺技2

：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中ⓢを押しながらL1＋L2＋R1＋R2を押せばＯＫ。ただし、コマンド入力のタイミングは非常に難しい。また、この状態ではR1＋R2を押しても「秘伝必殺技の1」は出なくなるので注意。

●カメラアングル操作

：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが4つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋△＋□＋ⓧを押しながらⓢを押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンのⓢを押すと、今度はＬ、Ｒボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。



◀ガイアやショウは、ボスだけあって驚異的な強さを誇る！

■ドラゴンボールＺ

●隠しキャラを使う

タイトル画面で✚上、△、下、ⓧ、左、L1、右、R1と入力する。すると、通常の22人に加えて5人の隠しキャラが加わり、合計27からキャラを選択できる。また、このコマンドを入力していると、オープニングアニメーションも変わる。

■ナイトストライカー

●3大コマンド

タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、ⓧのどれか1つ＋ⓢで、押したボタンにより次の効果が得られる。△＋ⓢの場合：背景が2倍の速度でスクロール。□＋ⓢの場合：面セレクトが可能に。ⓧ＋ⓢの場合：スコアアタックモードに。

■パチ夫くん

●デバッグモード

：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、ⓢと入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1を押すと、そのお店を強制的にクリアしたことになってしまう。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う

ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも、何もしないでいると、情報屋と一騎打ちをすることができる。

●その他ミニネタ

パーティ決定の画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、ⓢを押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

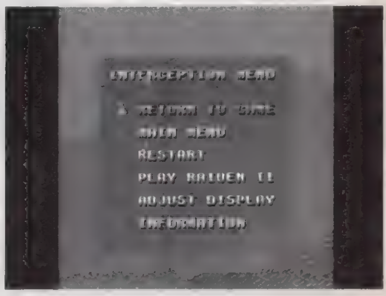
■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー

：「雷電」、または「雷電Ⅱ」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、画面表示の微調整などが可能な、隠しメニューが表示される。このメニューから、最初のタイトル画面（「雷電」か「雷電Ⅱ」かを選ぶ画面）に戻ることも可能。

●デモの文字を消す

：「雷電」と、「雷電Ⅱ」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンのⓧを押す。これで、メインメニューの文字表示をすべて消すことが可能になる。



◀こんなに便利な隠しメニュー。なんで説明書に書いてないか不思議なくらい。

■リッジレーサー

●マイカー増殖

：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。

●エキストラコース

：初級、中級、上級、ＴＴを1位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う

：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、ＴＴに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。

●旗を動かす

：タイトル画面（ＰＵＳＨ ＳＴＡＲＴと表示されている画面）で、L1＋R1を押しながら✚字キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、L1＋R1を押しながらⓢを押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす

：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御することができる。

●ミラーコース

：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。

◀最強、最悪、悪夢のゴキブリカー。打ち勝てるかな？

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

今回も怒濤の読み物コーナーが始まるよぉん。ためになるためになる、なめになぁる、なめなめんるにぁる……って何のことだかまったくわかりませんな。イヤイヤ。

AOI NANASE

七瀬葵・イラストレーターのほんとのところ

お絵かき70% ゲーム30%

AMショー直前コラム

『闘神伝2』です。すごく楽しみにしてます。最近アーケードからの移植が次々決定してるけど、「PSオリジナルの顔」的存在でどんな風にグレードアップするのか今から期待しています。ただポリゴン格闘は、ゲームとしては熱中できるんだけど、イマイチ感情移入しきれない私としては、キャラクターデザインをしていることぶきつかさ先生の絵がバリバリ入ると嬉しいなあと思ってます。あと、ポリゴン格闘って何であんなにジャンプ中、間の抜けた浮遊感があるんだろう…と思うのは私だけ？　美しくないよなぁ。

ＰＳがポリゴンに強いハードだってことはもうわかったけど『ヴァンパイア』や「ストゼロ」みたいなアニメパターン調の横スクロールタイプのは完全移植可能なのかなあ…。『ヴァンプ』で見せたデフォルメされた動きとか、なめらかさが再現されちゃったりしたら……そりゃお買い得ですよ！　将来ＰＳからアーケード進出、なんて格ゲーの時代が来たりして!?　そりゃやっぱ「対戦乱入」は基本ですから。

イラスト／七瀬葵

PROFILE

ナイスバディを描かせたら銀河一最高（担当編集者談）なイラストレーター。今月は多忙にも関わらずAMショーに行きました。

通信対戦のやり方

ついにプレイステーションでも、通信ケーブルに対応したゲームが発売された。この通信ケーブルを使った対戦ゲームというのは、プログラム的にはいったいどのようなことをやっているのだろうか？

まず考え付く方法として、対戦格闘をやるんだったら、座標とかＨＰなどの細かいデータをみんな相手に送って……なんて思うけれど、この方法だと実は泥沼に陥ってしまうから困ってしまう。

なぜなら、対戦格闘程度ならまだしも、例えばフライトシミュレータや戦車のシミュレータとかの複雑なものを作ると、どんどん送るデータ量が増えて、通信の負担がもの凄く大きくなってしまうのだ。簡単に言えば、この方式でデータを送り、ゲームが複雑になる（パラメータが増える）と、それに伴ってデータ量も増えて、いくら通信速度を速くしても追い付かないような状態になってしまうというわけ。もちろん複雑でなくても、問題が起こる場合がある。対戦シューティングを作って、弾を連射されたりすれば、もうムチャクチャになってしまうよね。

じゃあ、どうすればいいのか？

実は通信ケーブルを通して「お互いのコントローラの情報」をやりとりするだけというのが一番簡単で、効果的だ。というのは仮に「対戦格闘」で通信対戦をすると考えてみよう。２つのＰＳ＋モニターのどちらの画面でも相手の表示やアニメーションしなくては話にならないんだから、通信で繋がっているそれぞれのＰＳの中にプレイヤーと対戦相手を制御するプログラムが存在することになる。ということは、対戦相手のＨＰや座標、その他モロモロは全部お互いのＰＳの中に存在することになる。だから、実際に絶対に知らなければいけない情報は「通信する先の相手がどんな動きをしたか？」に尽きるわけだ。

つまり、対戦相手とプレイヤーの違いというのは「コントローラからデータを読むか、それとも通信ケーブルからデータを読むか」という違いしかないことになる。つまり、通信対戦を実現するには、コントローラのデータをやりとりすれば十分ということになる。

言い替えれば、通信対戦というのは、ＰＳ１台で対戦できる普通の格闘ゲームなどと比較したとき「通信ケーブルから対戦相手のコントローラのデータをもらうのか、それとも２Ｐに接続したコントローラから直接データを読むのか？」という違いしかないのだ。

ただし、この方法には「２つのＰＳの中身のゲームのデータが完全に同じになっていること」という大事なルールがある。当り前の話なんだけど、そうじゃないと、片方のＰＳの中身では対戦相手が死んでいるのに、もう片方のＰＳの中身では、対戦相手はまだ生きているなんて不思議で都合の悪いことが起きてしまう（通信対戦の元祖に近いゲームボーイの通信対戦ゲームに関係した仕事をしていたときこれが起きて、直すのに一苦労したことがある）。

こういったことを避けるために、実際の通信対戦では、通信対戦を始める前に２つのＰＳが話合いをして、ゲームの条件やゲームを始めるタイミングを完璧に一致させるようにしなくちゃいけないのだ。

では、対戦をやるためには、どれくらいの通信速度が必要なのだろうか？

仮に１秒間に60回画面を書き換えるプログラムで通信対戦が動いているとすると、１秒間に60回パッドのデータのやりとりを行わなければならない。

この状態で、使われるデータ入力装置がＰＳの標準コントローラだとすると、ボタンが８つ＋スタート＋セレクト＋方向キー４つの総計14個のデータ。この14個のデータは全部ＯＮ・ＯＦＦしかないから、各々１ビットで表すことができるので総計14ビット。14ビット×60＝840ビット/秒の転送速度が必要だ。これを２つのＰＳがお互いにやりとりするので、さらに２倍して、1680ビット／秒の転送速度があれば、通信対戦をやることはできることになる。

この速度が果してどれくらいかというと漢字に直して105文字分ほど。最近のパソコン通信の速度は9600ビット／秒（漢字に直して600文字）以上が当り前だから、だいたいその１／７程度。常識的に見れば、通信対戦というのは楽勝でできるものなのだ。

ただ、実際に1680ビット／秒程度の速度で通信することにしてしまうと、単なる対戦だけじゃなくて、他の事をやりたいときの（つまり単なる通信による対戦だけでなく、例えばパソコンと接続するとか、通信対戦以外の事をやる）余裕がなくなるし、標準のコントローラじゃなくて、もっと複雑なデータ入力装置（例えばネジコン）では通信対戦ができなくなったりする問題が起きる可能性があるので、実際のハードはもっと高速で動作するように作られてはいるけどね。

というわけで、通信対戦をするのは、ちゃんとした通信ケーブルさえあれば、実はとっても簡単なのだ。とは言っても、この対戦ケーブルを使った対戦には、ＰＳが２台にソフトが２つ、ＴＶが２ついるんだから…現実問題として実際にやるのは難しいだろう（ＰＳ本体とソフトは簡単に持ち歩けるぐらい小さいけど、ＴＶまで持ち歩くのは辛いね（笑））。

だから、電話か何かで繋いで対戦できるようにしてほしいと思ってしまうのだ。パソコンに繋げれば、電話で対戦するのも簡単になるし…出してもらえませんか？　通信ケーブルとパソコンを繋ぐキット。

近況

いよいよ新しい仕事を始めました。大変ですが、とっても面白いです。スタッフも集まってきたし、さあやるぞ〜。

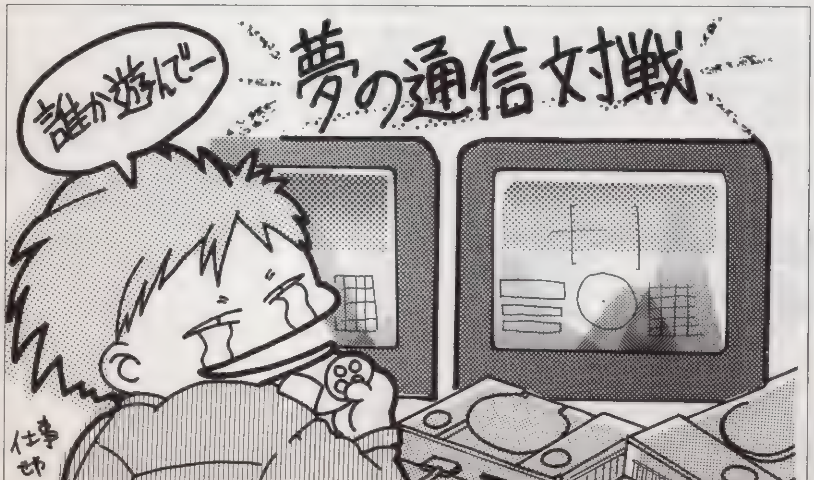


イラスト　あいざわひろし

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAY STATION PROGRAM POWER CHECK

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い！

HIROMASA IWASAKI

YOSHIKI KURIN

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

『ときメモ』サンプルゲット

あんなに暑かった夏も太平洋高気圧と共にどこかの空へ飛んでいってしまい、鰯雲があちらこちらに浮かぶ秋晴れの日が続いています。どこまでも澄み切った青空を眺めていると、車をカッ飛ばしてドライブに出かけたくなります。そういえばこの前、仕事の合間を縫って伊豆方面にふらりといってきました。にぎやかな夏を少し過ぎた海辺は、人もまばらで名残惜しげにセミが一生懸命鳴いていました。そして、海が一望出来る露天風呂でのぉ〜んびり過ごして、なんだか気持ちの良い一日でありました。気分Refresh!!

それから、皆さんも聞いてくれているかな? 今年4月からON AIRされている『ときメモ』の連続ラジオドラマ「もっと！　ときめきメモリアル」は、当初半年間の予定だったらしいんだけど……大好評につき、まだまだ続くことになりましたぁ。10月からも楽しみにネ!

そして今回のレポート、実は2つあります。まずは、ツインビーシリーズ10周年記念として9月末に発売予定の『ツインビーヤッホー』。私シューティングゲームに初挑戦の巻であります。シューティングゲームというと、結構ハードなイメージを持っていたのですが、画面のカラフルさとメルヘンチックさにビックリ。私は、今回4タイプある攻撃法の中から「ためショット」をチョイスしてチャレンジしてみました。少し長めにボタンを押してから放すとデカデカショットになって、敵を撃ち落としてくれて気持ち良いのだぁ。それにしてもキャラの動きが細かいこと、細かいこと。背景に馴染んでしまって敵と味方の区別がつかない…これがこのゲームの特徴(?)だとか。目まぐるしく動き回るのを目で追うのが大変で、おまけに手が疲れるぅ〜。しかし、敵の攻撃に当たってしまっても「ツインビー行きまーす」と叫んですぐに登場してくれるは心強いよね。これは、反射神経がモノを言うゲームだけど、私は自信が…あるぞぉ!?

そして、今回の目玉というべきもう1つのレポートは…発売日の延期、延期でヤキモキしていたPS版『ときめきメモリアル』のサンプルがやっと編集部に届きました。こちらもしゃべりまくりゲームだから楽しみ満載よネ！ PC版とPS版では、オープニングにもキャラクターの微妙な違いがあるので是非比べてネ！ ちなみに私自らの発見は、早乙女優美がPS版では少し太ったように見えるのぉ…えぇー。何でもおいしく感じられる食欲の秋到来だし、秋太りにはお互い気をつけましょうね。

PROFILE

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンス。RCGならOK？　次号も「ときめき」だ！

第5回.しーぐらふの宴

「土器王紀」への旅を続けるＰＳ君とただおうは、とうとう「しーぐらふの村」にたどり着きました。村では何やらにぎやかなお祭りの真っ最中でした。広場では「えすじーあい」や「まいくろそふと」（※1）が入り乱れて、踊りくるっていました。

「なんだか楽しそうだね」

ＰＳ君はものめずらしげに近寄っていく。

「年に一度、あちこちから強者が集まるCGのお祭り『しーぐらふ』（※2）だよ。何でも今年の目玉は、『といすとーりー』（※3）っていううわさだよ！」

「といすとーりー？」

「そう、何しろこれがもうあなた、泣く子もだまる『ぴくさー社』（※4）が総力をあげて作ってるっていう性器の、いや世紀の超大作らしいんだ！」

ただおうは、もういてもたってもいられず踊りの輪に飛び込んでいきました。

「土器王紀」まではあと一息。二人はその夜「げーむ」のことは忘れて、久しぶりに遊び明かすのでした。

（※1）マイクロソフト（Microsoft）「Windows95」で世界制覇を目論むコンピュータ業界の帝王。パソコンだけでは飽くなき食欲を満たせないのか、先頃「Softimage社」を買収し「SGI社」とのハイエンドCGをめぐる覇権争いに突入した。

（※2）ジグラフ（SIGGRAPH）ACM（全米コンピュータ学会）が毎年開催する世界最大・最高水準のCGイベント。世界中から最新のシステムやCG映像が集まる。今年は8月7日〜11日までロサンゼルスで開催された。

（※3）トイ・ストーリー（Toy Story）PIXER社とディズニー社との共同製作による史上初の全編CG映像による長編劇場用映画。上映時間79分、レンダリングに延べ80万時間という驚異の作品。米国で今年11月22日、日本では来春公開予定。

（※4）ピクサー社（PIXER）1986年、ルーカスフィルムのCG部門をスティーブン・ジョブズが買収し「PIXER」という社名で独立。1988年同社制作の「TinToy」がCG映像として初めてアカデミー賞受賞。同社の作品には、技術と芸術が見事に融合した姿を見る事が出来る。

PSグラフィックの王様 KING OF PS GRAPHIC

PROFILE

㈱バンプレスト　スタジオデュース、チーフディレクター。その卓越したCG作成技術は今号の「土器王紀」記事で証明済み。

イラスト／よしきくりん・NDO

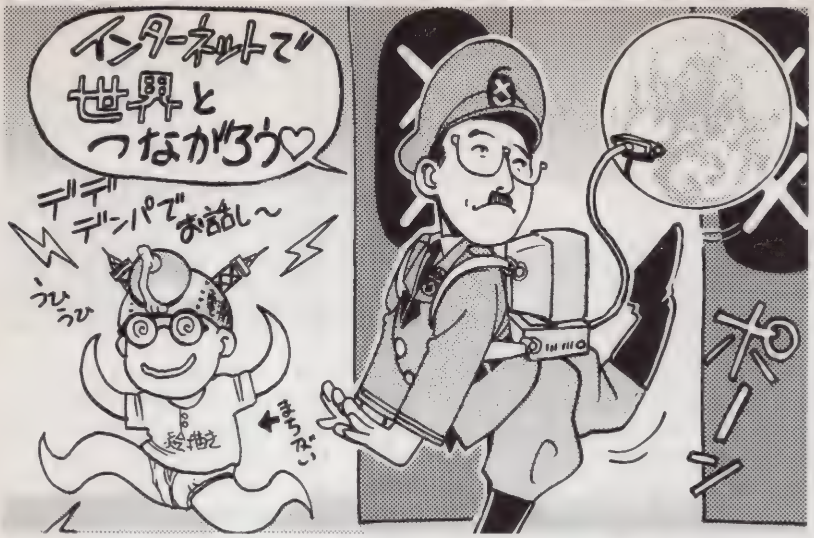
TADAO ODAKA

土器王紀はこうしてつくられた!小高忠男／職業ディレクター

流通の鬼！ かまやんが斬る

KAMAYAN

PS業界大人の話



イラスト／菅野博士

ゲームとインターネット

暑く、そして長かった夏もやっと終わって、ゲームをじっくりと楽しめる秋の夜長となりました。今月はあちこちで話題沸騰中の「インターネット」とゲームについてお話ししましょう。

まず「インターネット」って最近よく聞くけど、どういう物か良く分からないという方の為に簡単に説明から始めましょう。複数のパソコンを接続をする事を「パソコンネットワーク」といいます。一つの情報を複数のパソコンで共有できますし、データのやりとりが可能になるワケです。これを電話の回線を使って行うのが一般的に「パソコン通信」と呼ばれている物です。「インターネット」はこれを世界的な規模でつなげてしまったものです。「えっ？それだけ？」と言われるかもしれませんがそれだけなのです。

でも考えて見て下さい。自宅のパソコンと世界中のパソコンが同じ通信網につながって、瞬時に同じ情報を共有できるのです。「インターネット」のすごさはここにあるのです。また、ちょっとした条件さえクリアすれば、自分の情報を全世界に向けて発信する事も簡単にできるのです。

もともとは、学術研究用として論文や研究データのやりとりに使われていました。それがここにきて急速に話題にのぼるようになった背景には、WWW（ワールドワイドウエブ）という画像や音声も扱える通信方式が広まった事があげられるでしょう。「新発売のゲームは、ポリゴンの3Dシューティングゲームでテクスチャーがなんたらかんたら…」といくら詳しく書いてあっても、一枚の画面写真の説得力にはかなわないでしょ。これに動画やサウンドが付いたらもう無敵ですよね。こうして様々なメディアが「インターネット」に集まりつつあるのです。

自分の欲しい情報を追いかけて、世界中のパソコンネットを渡り歩くことを「ネットサーフィン」と呼びます。PS関連の情報だけを追いかけていっても相当量の情報が入手できます。まず本家SONYでは、エンターテイメント関連の「BIG TOP」というホームページ（目次みたいなモノです）にPSのコーナーがあり、PS関連情報の提供や最新作の紹介を行っています。発売予定日や内容の紹介はもちろんの事、動くゲーム画面を見ることもできます。

9月9日にやっとPSが発売となったアメリカでは、マニアのフィーバーぶりは相当なものです。コンピュータ専攻の大学生Nils君は個人でPS関連の情報ページを作っていました。ソフトのレビューや新作の発売日情報など内容は結構充実しています。VF2と鉄拳が大好きだという彼は「闘神伝は絶対に買おう！」と呼びかけていました。

別の所をあれこれ探しているうちに「Game-Zeroマガジン」というホームページを見つけました。本当に雑誌があるのか、それとも雑誌風のページなのかは分かりませんでしたが、内容が飛んでいて結構おもしろいページでした。「ニュースとウワサ」というコーナーでは「ソニーはPSのタイプ3を開発中で、年内に概要を発表か？」とか「コナミは悪魔城ドラキュラとコントラのカップリング版をクリスマス前に日本で発売」とか平気で書いてありました。「発売予定リスト」のコーナーでは参考文献の欄に「電撃王」の名が！　電撃も国際的なブランドになって来ましたね。

通信販売のコーナーでは、日本国内のショップとほとんど状況は変わりません。パソコン雑誌等によくある通信販売価格表そのままです。発売日も価格も国内とほぼ同じです。最近、秋葉原で大量にソフトを買い付けている外国人をよく見かけますが、「こいつらだな」と納得してしまいました。

もちろんPSだけでなく「ニンテンドーパワー」というような他機種のホームページや、「バーチャファイター」専門というゲームそのものをテーマとした所まで、ゲーム関連だけでも数え切れない位のサイト（拠点）があります。また、情報収集だけではなく、通信機能を使って国際対戦のできるゲームも登場しています。「インターネット」はこれからも様々な形でゲームに関わってくるようになるでしょう。

■しかし、日本国内の現状では、まだまだ一般的な情報基盤と呼べる状態にはなっていないようです。はっきりいうと現在の「インターネット」騒動については、少し前の「マルチメディア」騒動と同様で、どうもなにやらうさん臭い感じがするのは否めません。どうせ通信関連を仕切っている官公庁の利権争いあたりに端を発していて、これをおいしいビジネスに育て上げようとする大企業とマスコミが結託して煽っているという図式でしょう。確かに話を聞くとすごそうなんだけど、じゃあ何ができるかというと、誰もはっきりした解答を持っていなくて漠然と「先進的未来図」みたいな絵だけが一人歩きをしている……。

だからといって「インターネット」が持つ将来性や、新しいエンターテイメントの可能性について否定的である、というつもりではありません。現在のように情報が送り手側からのコントロールに頼るしかなく、結果的に氾濫してしまっている現状から脱却できる理想的な手段になりうる、と思っています。雑誌などの形態も変わっていくでしょう。

■でも、個人的にはとても恐い思いをしながら「インターネット」サーフィンをしています。なにが恐いのかって？もちろん電話代と課金（ネットの回線使用料）の請求書です。現状ではまだまだ一般的な情報基盤と呼べる状態にはなっていないよう…。

PROFILE

㈱ヤマギワOA担当専用係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけどかなり筋金入りのゲーム好き好きやさん（笑）。

TETSUHARU YAMAMOTO

ゆるゆるPのたわごと

プロデューサーってこんな感じ

帰ってきた『P』!

ゆるるんぱーっ！ どぉーもっ、Pでーす！ 前号フケましてごめんなさーい！ いやー、久々の休みだったもんで、原稿なんてすーっかり忘れちゃいましたー！ 電撃の編集さま、ＳＣＥプロモーション青木さまには、大変ご迷惑をおかけしまして、おめでとうございますぅ。

夏は、がばーっと休みをもらってリフレッシュ！ 年末に向けてバリバリっと音をたてながら仕事をするぞっ……なんて休み前は思ってたけど、何週間も戦場を離れていると、いざ復帰しても、まったくヤル気がないムー。脳味噌ゆるゆるだムー。

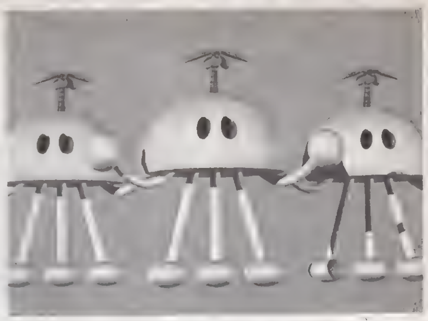
ムーといえば「ＪｕｍｐｉｎｇＦｌａｓｈ２！」を制作中。内容はもーちょっとしたら発表しようと思っているけど、電撃読者のみんなには発表に先駆けて、「ＪＦ２」に挿入されるムームーソングを紹介しちゃおー！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※

「ラップ・ラ・ムームー」

（仮称 ｂｙ ムームー野間口）

Hey Muu! ボクらの名前はなに?(Muu!)
頭上のヤシの木 so prettyスラリと伸びている３本の足 心とろかすつぶらな瞳
そうさ ボクらがムームー星人（Muu! Muu!)
（中略）
Hey Muu! 聞いて驚くな（Muu!)
ボクらのボスは悪の科学者 泣く子も黙るマッドな男 史上最強のわがままな人
アロハ男爵 男爵さまさ（Muu! Muu!)
※Muu! Muu! そうだよボクらは最高さ
Muu! Muu! 悪の手先だ かっこいー
Hey Muu! ほんとは困ってる（Muu!)
次から次へと企む悪事 やめときゃいいのに
調子にのって ムームー使いの荒いこと
悪の手先もつらいのさ（Muu! Muu!)
Hey Muu! 男爵さまの命令だ（Muu!)
巨大ロボットに乗り込んで いちおう戦ってみるけれど 負けたらさっさと逃げようと
そうさ 心に決めている（Muu! Muu!)



Hey Muu! 負けてもへっちゃらさ（Muu!)
男爵さまは不機嫌だけど 明日は明日の風が吹くって 次なる悪事を企む日まで
そうさ みんなで残念会だ（Muu! Muu!)
※Muu! Muu! 今夜は夜通し宴会だ
Muu! Muu! 悪の手先はやめられない

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

どーだ！ ムームー星人の哀愁が素敵でしょ? スタッフは本気でＮＨＫ紅白初出場を狙っているのだ。『J.Ｆ２』こりゃまたすごいムー。

PROFILE

SCEプロデューサー。『Jumping～』以外にも『フィロソマ』などを手がける。冗談バリバリ＋できる男、または帰ってきた男。

ドットの忍道

ゲーム業界のウラのウラ

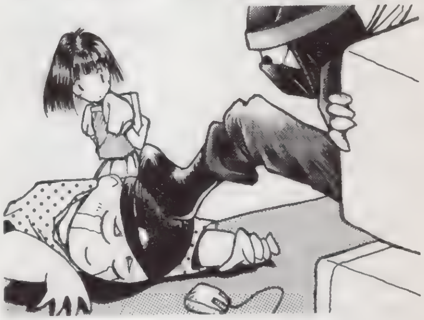
ゲームキャラの魅力その２

何を表現するにしても、やはり重要なのはキャラクター。むろんＴＶゲームも例外ではなく、決まるとすごく気持ちのいい技を疑似体験してほしいとか、熱い思いを伝えたい、面白いストーリーで酔わせたい、と思っても、まず魅力的なキャラクターでユーザーを引き込む必要があるのでは。明けの明星が輝く頃、さめたコーヒーをすすりつつ、そんなことをボンヤリと考えていると、僕の貧困な発想を嘲笑うかのように、カラスの群れが鳴きながら、.窓の外を高速で通過していく…。

対戦格闘ゲームのブームによって、キャラクター性を重視したゲームが流行しているけど、最近はキャラクターデザインがどんどん類似していく傾向にあるみたいね。特に主人公は、強烈な魅力を感じないものばかりになっちゃったので、なんだかなぁと思います。

確かに人間は個体差があるので、同じコマンドで同じボタンの同じ様な技でも、「僕は（私は）このゲームだと出しやすい」といったコトがあるから、一概に「まねっこは全部ダメ」とは断言はできないけど、キャラクターの表現をすべて単色、たとえば白一色で塗りつぶした時、そっくりの技をそっくりの軌道で動き、技を喰らった方もそっくりの孤をえがいて地面にたたきつけられる別々の技があった場合、それぞれの技を命中させたことから得られる快感は、実は同じものなのでは？ それともその技を決める相手が違えば、それはそれで別の快感なのだろうか…。

キャラクターのデザインに関しても、どこかで見た感じのものばかりで、ちょっと…。でも確かに、好きな映画やアニメの主人公を自分で操れるのは、たとえそれが本物とは違う類似キャラであってもうれしいし、メーカーもキャラクターデザインには他のゲームとの差別化や、違うメディアでの展開、広範囲のユーザーの支持などは考えているので、例えばユーザーが「このイラストが好きだから」という理由でキャラクターに魅力を感じても、まったくＯＫ!! 問題ないでしょう。



しかし！ みんなそれで本当に満足なのでしょうか？ まぁ〝ゲームの何をおもしろがるか〟は、これも個人によって違うし、それでいいのかなぁ。 やっぱりキャラクターの魅力とは、どのようなかたちであれ、〝そのキャラクターでしか味わえない快感〟があってこそ、ユーザーも魅力を感じるのでは…と思うのですが、いかに。

PROFILE

近頃メディアワークスに出没する、さすらいのドット絵描き。新しい仕事が次世代機なので、近々新しいツールに四苦八苦する予定。

イラスト／おおのけい

ATSUSHI HAYASHIDA

来たる
10月13日
大変お騒がせしております
創刊させていただきます!
超最強コミックが
爆発!!
総力特集
■台湾の美少女アイドル登場!!
ビビアン・スー大特集
■君はいくつ持っている
プロスポーツ選手グッズ特集!!
■こんな簡単にできる!!
インラインスケート入門
■学校の授業より役に立つ!! パソコン特集!!
パソコンってナニできるの?
■体にイイコト特集!
ノーパン健康法のナゾ!?
■開いてビックリ「袋とじ」!!
電少でしか教えてくれないこと
オールカラー!
スーパー武術コミック
いよいよ始動!!
超神Z
司徒剣僑
JAJA姫
武遊伝
原作／中村うさぎ
作画／衣谷 遊
徹底紹介!! ロマンシング サ・ガ3
電撃少年
聖痕のジョカ
原作／大塚英志
作画／相川 有
ティーンのためのバカ情報マガジン
月刊
でんげきしょうねん
電撃少年
WELCOMEねむチャンネル
ヴァンパイア
夢来鳥ねむ
別冊付録
電撃コミックショー・スペシャル
「闘神伝2」「ヨッシーアイランド」他がコミックに…!
創刊号
10月13日(金)発売! 予価480円
ひと足お先に発売中!!プレ創刊号特別定価240円(税込)
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)

愛と希望の読者さまページ

PS プレイステーションの奴隷

あなたのためにPS１台、私のためのPS１台。これもなにかの縁かしら。あらそうかしら、そうですね。

まんが／岩瀬さとみ

奴隷のど

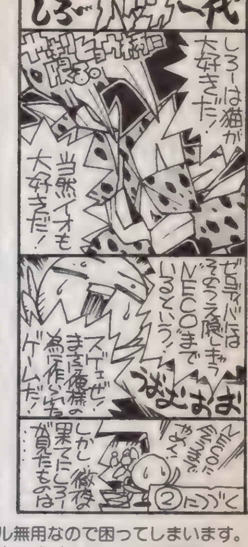
「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです（予定）ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫなのです。良いことの豪華賞品は、現在鋭意制作中。とんでもないオリジナルグッズになるハズなので、期待しておいてちゃぶだい、しゃぶしゃぶだい。こぶまきだい。

★増刊 電撃PlayStation Fは10／13発売・詳しくは180頁!

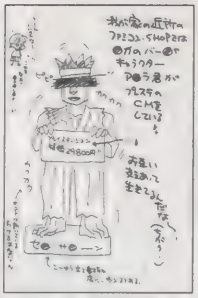
祝!『ときめきメモリアル』発売日決定!(10／13)よかったねっ

祝!『ドラゴンクエストVI』発売日決定!(12／9)SFCだけど

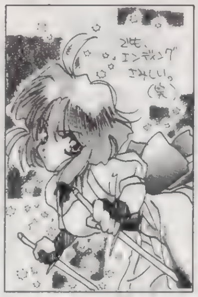
偽!『ポリタンクエストI』発情日予定!(満3歳)九官鳥きゅー



◀福岡県　鉄脚さん：イ、イカスゥ～全国100万人のフェリシアファン、激怒？



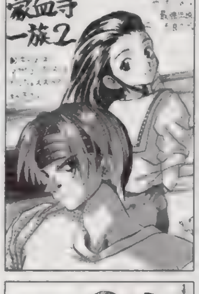
◀新潟県　山下こいつさん：そうですねぇ支え合っているんですねぇ（笑）。



◀岩手県　伊藤勇太さん：エンディングは……確かに寂しいです。英語だし。

◀神奈川県　ROOM-さん：屁で好き、いやスキですね。走ってくる少女エリリン。

◀宮城県　宮城大三郎さん：裸の王様ならぬ、裸の忍者。全身凶器＝あれも凶器？



◀東京都　May-beさん：かわいいとか、カッコイイっていうのは大事です。

「小さい頃、赤ちゃんが欲しくなったら、お父さんとお母さんが手をつないで富士山の森に掘りに行くものだと、信じこんでいました。まあ、きっとお母さんがでたらめを教えたんだと思って最近聞いてみたら「そんな変なことは教えていない」と言われてしまい、悩んでいます。私はそんな変な話を自分で作ったんでしょうか？　コウノトリの方がまだよかったなぁ。え？　今？　大丈夫、ちゃんと知ってますってばぁ～ん（バカですか？・笑）」山形県　霧島めいむさん：

なかなかぶっとんだ幼少の思い出ですねぇ。きっと危ないおじさんに公園の隅で教え込まれたんですよ……って怖くしてどうするんだか（笑）。

「ゲームはやはりアーケードですねぇ。特に見知らぬ同士での対戦格闘は楽しいですよね。友達でないだけに燃えます。燃えすぎてケンカになることもあるらしいけど。真のストリートファイトは完全にルール無用なので困ってしまいます。ケンカはゲームの中だけでね、ってなんだか高橋○人の「ゲームは1日2時間」ってセリフに似てますか？」京都府　谷中町斗さん：

ゲーセンでの場外乱闘はたまに問題になってるようです。口うるさいおばさまは「好戦的なTVゲームばかりやっているからこういう事件が起きる」などと言いはじめる始末。私たちの大好きなゲームを、そんな風に言われないためにも、なるべく実戦は行わないようにしましょう。なんといっても殴られると痛いし。

「電撃PSほど、読者ページが充実しているゲーム雑誌は見たことがありません。ボクは奴隷のために電撃PSを購入していると言っても過言じゃないでしょう。だから、このコーナーがなくなったら、もうこの雑誌はいりません。買わなくなってしまうので注意して下さい」埼玉県　山元真次さん：

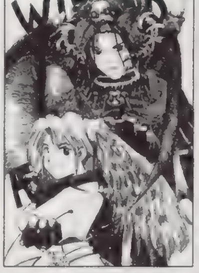
ありがとうございます。あなたのような人のおかげでこのコーナーは作られているとみて間違いないでしょう。でもそうかと思えば、

「どうしても読者ページが好きになれません。いや、キライです。攻略なんかは好みなのに……残念です。」東京都　タダ柱さん：

なんていう御意見も相変わらずいただいてます。どちらもきちんと参考にして今後を考えま～す。

◀広島県　メタルぷよさん：王様なんだがな、ってところでしょうか？

◀千葉県　文月美和さん：モチャモチャした「ときめき」娘だち。



◀京都府　龍王院弘SPさん：ちとアクセスが遅いってウワサの「ウィズ」。

◀愛知県　山内みりゃさん：「ボッツ」移植されませんかねぇ∨カプコンさ～ん。

◀大阪府　ささきりょうさん：カインの、カインの一っハアハア。ハガキ裏原文ママ。

◀愛知県　南なみさん：発売です！10月13日！命削って遊びましょう。土日はファイヤー！

▲宮城県　キントト萠葱さん：ホント、なぜ泣くんでしょう（笑）。この座りかたも儚げでいいですねぇ。バニーで色っぽいし。

◀福岡県　鉄脚さん：稲中ネタで爆走中ですね。いいことです。今後もこの調子でぶっとんでって下さい。

ロボコン0点な人 SS

続々ハガキが届いております。泣き落とし大成功。と、いうようなことを話しつつ帰った（誰と?）。：田

「PSがデータを読むときの"ウィーン、キュルキュル"という音が好きです」愛知県　うんちくさん：

実はあの音には特殊な音波が仕込まれており、腰痛、肩凝り、リューマチなどに効果があると言われている。しかも100年間欠かさず聞き続けると、どんな願いもかなうそうだ。

「僕はPSと会話ができます。この前も、店頭で将来について語り合いました。そして話が尽きないので、次の日また語り合おうと店に行くと、奴はいませんでした」千葉県　TWLEXPさん：

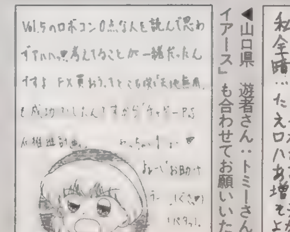
PS奴隷が最終奥義、「爆裂・人機一体交語法」を体得しおったか。あっぱれなり！　ところで君と語らったPS、今ごろ誰かの家で使役中であろう。か～わ～い～いPS～、売られてゆ～く～よ～、かなし～（涙）。

「PS持ってません。くれ」宮城県　0点さん：やだ。

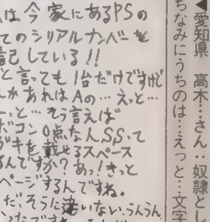
「夏休み開始すぐに本体購入、休みの中ごろにはソフト数11本（中略）、休み終わりにはソフト数17本（中略）、学校が始まると、コントローラを学校に持っていって10連コンボの練習をする始末（後略）」静岡県　偉駄天PSさん：

まさに坂道を転げ落ちるがごとき奴隷化現象。この勢いで壁に激突すれば、複雑骨折及び内臓破裂で全治3週間。

他にもたくさんハガキを頂いたが、紙面の都合でここまで！今後もバンバン募集するぞ。次号は多分「ロボコン～Z」だ！



◀山口県　遊者さん：トミーさんには「レイアース」も合わせてお願いいたします。

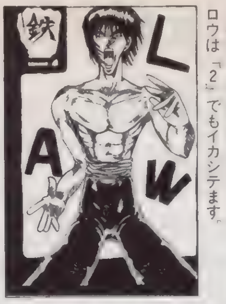


◀愛知県　高木…さん：奴隷として当然。ちなみにうちのは…えっと…文字数尽き。

奴隷のど

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙のみOKとなっておりまする。まあ、管理の際、封筒とは別になるので、1枚ごとに県名と名前を書いてね。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意ですぞ。そして、基本的に全面がコピーでの参加は認められません。これまた要注意ですな。いやいや注意ばかりでまいりましたな。

★増刊 電撃PlayStation Fは10／13発売・詳しくは180頁！

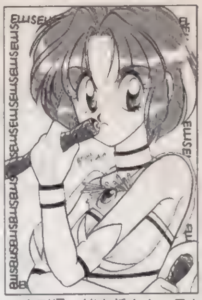


◀香川県　金剛三昧さん：カッコイイ……ロウは「2」でもイカシテます。

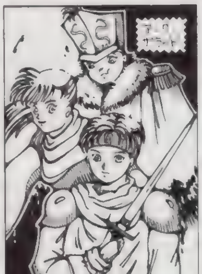
◀東京都　祥人さん：TVは大画面に限ります。29インチ以上はいいですよ。

◀群馬県　市村道一さん：こうもりな羽がチャームポイントですね。

▲大阪府　叫ぶ竜神さん：古いネタ(笑)。主題歌が流れてきそうです。

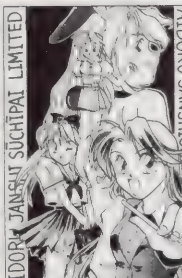


▲山形県　緒方将さん：目を見開いて戦闘態勢なエリス。シースルーOK。



◀東京都　椋樹さん：最近は「リッジ」ですか。長く遊べるいいゲームですよね。

◀群馬県　KOF岡田さん：「魔剣道」、動きバツグンにいいです。

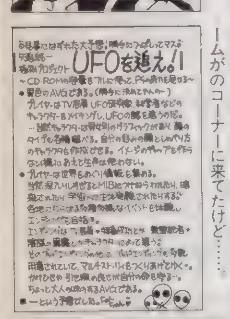


◀大阪府　銀之助さん：次は、裏の脱ぎかけ女の子希望(笑)。

▲栃木県　侑輝くりんさん：PCでなくても「アルナムの牙」でいいかも。

▲岐阜県　ズバットPSさん：アーケードではあまり聞こえないBGMが聞けるのが○。

◀埼玉県　花紅さん：プリティサミーはゲームにならないんですかねぇ？



◀兵庫県　真嶋勲さん：PSならこんなゲームがのコーナーに来てたけど……

「電撃PSで描いてらっしゃるイラストレーターさんのファンです。特に池田爆発郎さんのCGにはメロメロです。増刊Gのシールにもなっていたムームー星人の宇宙人発見ネタが特に良かったです。私は自分でもMACを使っているのでそのスゴサがよくわかる、気がします。今後もイカスの描いてください。あ、それと使用機材も教えて欲しいなぁ」千葉県　河本康記さん：

先生に伝えておきましょう。今回の「ゼロディバイド」も超かっこよすぎでしょ？　スゴイですよねぇ。先生の使用機材もMAC。元はクアドラ850 なんですが、メモリとか、パワーMACボードとかが加わって、チャキチャキです。大人な感じ（笑）。

「私はファミリーマートが好きです。AMPMもなかなかかなぁ？　編集部の人はどうですか？」東京都　るゆりゅーさん：

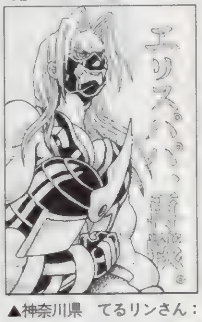
編集部でもAMPMの冷凍食品はなかなか評判です。あとは……すぐそばの吉牛とか、富士そばも良いです。サブウェイのサンドイッチもおいしいですよね……たいてい編集部に泊まってるから……このままだとPS編集部員はお茶の水の深夜の食事マスターになってしまいます（哀・哀・お猿さんだよ）。

「朝から晩までゲームして、お腹がすいたらゲームしながらカップ麺食べて、たまにシャワー浴びて、眠くなったらコントローラ持ったまま寝て……という生活をここ半年ほどしております。職業：浪人生。無職ってこんなにいいもんだったんだなぁ。お父さん、お母さん、ダメな息子でごめんなさい」北海道長崎ちゃらんぽんさん：

ほんと、ご両親に感謝しなきゃいけません。が、実家に経済的な余裕があるなら、浪人もなかなか楽しい職業です。長い人生のうち1～2年くらいそんな時があってもいいかもしれませんよ。……とはいうものの、来年の受験ガンバッて下さいね。

「PSのコントローラは軽くて良いですねぇ。持ちやすいし。3DOのコントローラを持ちきれなかった私の小さい手でもばっちりです」宮城県　なっとう定食さん：

スゴイコントローラですよねぇ。確かに。



▲神奈川県　てるリンさん：パパが速かったらスッゴク強そうです。

▲東京都　祥人さん：そうですねぇ。戦闘が楽しいゲームですよねぇ

ちょっとしたウワサ

今月のウワサどうぇーす！「隣の奥さんはPSにやられっぱなしらしい。『キングスⅡ』と『MYST』にはまっているというので、PSにやられちゃったんですね？と聞くと、そうなのよぉと言っていた。ちと興奮もしました」長崎県だから宅浪さん：

なんかいいですねぇ。でもウワサじゃなくて実話な気も……。

「年末に発売予定のPSスナックには、PSカードが付いてくるらしい」福島県　カタカナやめさん：

当たりが出るとカードホルダーをプレゼントですな。

「PSはつむじが2つあるらしい」兵庫県　難波せつらさん：

賢いから？　次号もネタ待ってまーす！

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

担当の中里さんは今回『ときめき』で1回休みです。発売日決定したし、許して欲しいのこころよ！（なにを？）（編）

さて、先月出されたお題は「巨乳と貧乳どちらが好きか」。なんでか知らないけど、女の子からの解答がほとんどでした。

「貧乳。更衣室で友達の着替えを見てると、小さい胸の子の方が色っぽいです。大きいのも悪くはないんだけど……」山口県　やおいじゅんいちろうさん：

（笑）。いいなぁ女の子は。覗けて。って違うですね。

「巨乳が好きです。大きい胸にボワンボワンと顔をこすりつけ、こすりつけ、こすりっつけっ！　ついでについでにこすりつけ！　はあはあ。巨乳が好きです」群馬県　ドッキリしゃっきりさん：

これぞ男。さて、次号も同じお題でいきまーす。ハガキ下さ～い。

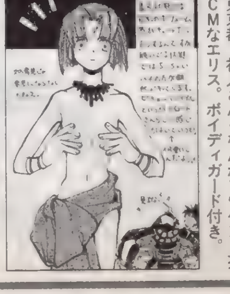
◀大阪府　スギモトエサシノフさん：女の子にしかわからない意見です。

◀東京都　水無月EZ-Mさん：言われても良いと言われても（笑）。

◀大阪府　叫ぶ竜神さん：ヤバスギです。でも移植化計画の方が危ない写真でてるし。

◀東京都　マンダムZさん：PSオリジナル顔の変態verが人気高いです。

◀東京都　高中夏生さん：涙がそそりますねぇ。どうですか？　お客さん？



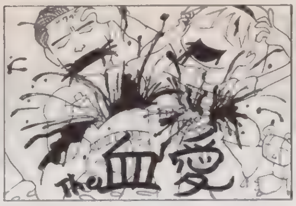
◀東京都　祥人さん：なんかソウケンビ茶のCMなエリス。ボディガード付き。

奴隷のど

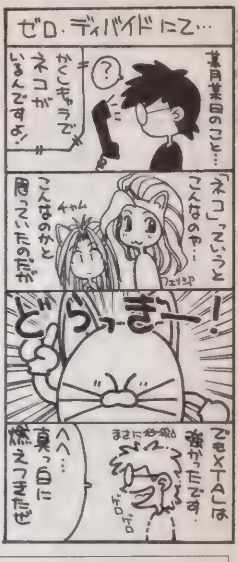
電撃８月号付録「電撃PlayQuestion」のクイズゲーム、はじめて殺人事件の犯人当て募集を10／5で締め切ります。今号から買った人は知りゃしないし、前から買ってる人もいまいち覚えてないかもしれないけど、募集してたのよぉ。ね？　締め切りを設定してなかったんですよ（すまん）。殺人犯人とトリック（言えるほどのモンでもない）は次号発表！　当然、犯人的中者も発表するから、ハガキを送った人は期待して待っていてほしい！　いいですな。

ハードの神様の犬・休載のおわび

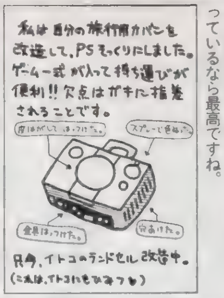
今回、犬くんは放浪のためお休みです。よくマンガなんかで、先生急病のためお休みですとありますが、あれは大抵仕事が間に合わない時の言い訳。その点、犬くんは本当に編集部に来なくなってしまうから安心です。……頼む。FAXで「ごめん」と送ってくるのだけは止めてくれ（涙）。



◀広島県　メタルふよさん：サワダはいい味だしてます。編集部で人気です

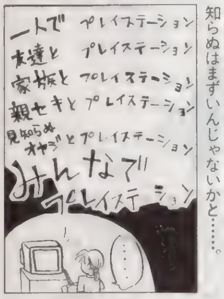


◀神奈川県　多奈竜さん：目は……目は離れていないんじゃないかと（トホホ）



◀神奈川県　てるリンさん：自分で気にいっているなら最高ですね。

◀広島県　ポチさん：これはしょうがないですよねぇ。人間そんなモンです。



◀神奈川県　夜魔さん：見知らぬは……見知らぬはまずいんじゃないかと……

◀大分県　ミキさん：「ウィズ」、デキはどうなんでしょうねぇ？

◀東京都　ZERO+さん：背中にしょった文字がキレイ　いいです

超読者参加小説スタート

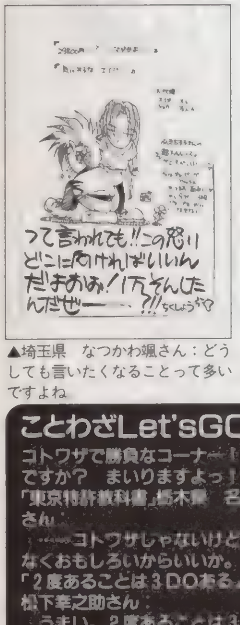
これまた新コーナー誕生であります。なんと読者参加型小説。小説の続きをどんどんリレーしていくというヤツですな。下のお話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された優秀作品には10ポイント差し上げます。ちなみにこのコーナーの締め切りは10／6消印有効。時間がないので、慌てて書いて下さいね。同時にイメージイラストも大募集だ！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

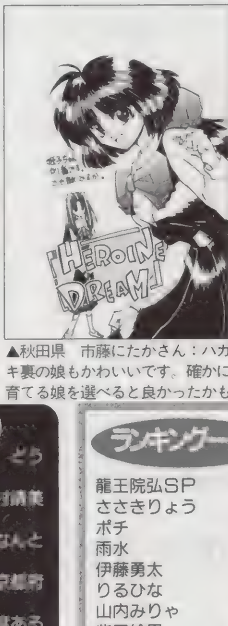
結局のところ、ボクは見捨てられたのだ。パーティの中で最もHPが少なく、呪文もミスしてばかりの魔法使いは、足手まといでしかなかったのだろう。寝ているうちに立ち去っていった元仲間に気づけない鈍感な自分に腹が立つ。まあ、このままこのキャンプ跡に座っていても仕方がないので、ローブのほこりを落としながら、フラフラと立ち上がる。このキャンブリクの森は別名迷いの森とも言われている。ボクらは延命の薬の原料となるバラス鳥を追いかけるうちに、魔法が成功しにくい、幸運度も下がるこの森に迷い込んでしまったのが運の尽き。しかも、迷いの森は魔獣の森でもあった。

キシキキキィィィィィィィィィィィ！

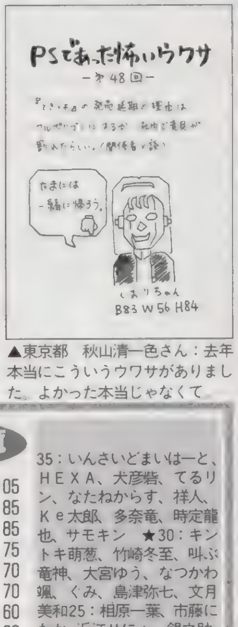
その時背後で、あまりにあまりなうなり声がっ！　振り返りざま、



▲埼玉県　なつかわ颯さん：どうしても言いたくなることって多いですよね

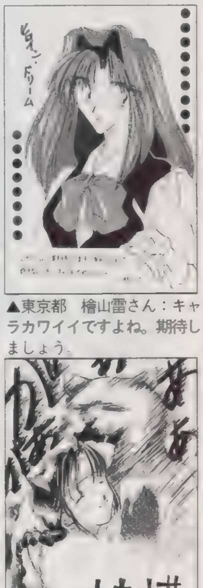


▲秋田県　市藤にたかさん：ハガキ裏の娘もかわいいです。確かに育てる娘を選べると良かったかも。

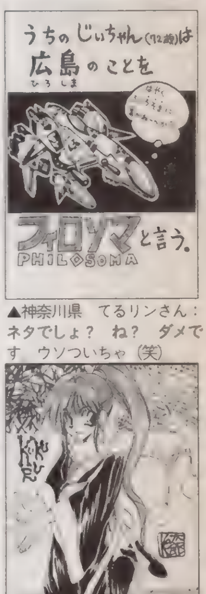


▲東京都　秋山清一色さん：去年本当にこういうウワサがありました。よかった本当じゃなくて

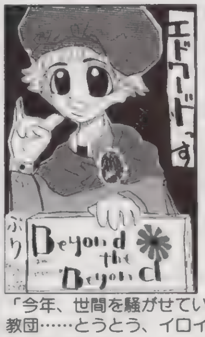
◀宮城県　いちにっさん：……亡き者にしてしまうですか（笑）



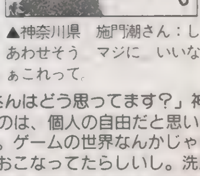
▲東京都　檜山雷さん：キャラカワイイですよね。期待しましょう。



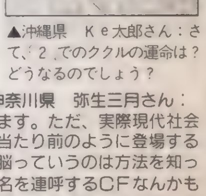
▲神奈川県　てるリンさん：ネタでしょ？　ね？　ダメです　ウソついちゃ（笑）



◀佐賀県　ぷりですさん：戦闘のグリグリ感がたまらないです



▲神奈川県　施門潮さん：しあわせそう　マジに　いいなぁこれって



▲沖縄県　Ｋｅ太郎さん：さて、２でのククルの運命は？　どうなるのでしょう？

ことわざLet'sGO

コトワザで勝負なコーナー！　どうですか？　まいりますよっ！

「東京特許教科書」栃木県　名村靖美さん

……コトワザじゃないけどなんとなくおもしろいからいいか。

「２度あることは３DOある」京都府　松下幸之助さん

うまい。２度あることは３度あるから、次は気を付けろ、松下って意味だそうです。

「猿も木からアンソニー」青森県　加藤吉将さん

アンソニーが木から降りてくるくらい、PSのゲームはおもしろいという意味。

「肛門も筆の誤り」宮城県　ちょうろさん

うまい。下品ですね。なかなか。

「国破れて三角木馬あり」東京都　いたちゃんさん

これまた下品。座布団２枚とっとくれ！　また来月！

ランキング一覧

龍王院弘SP	105
ささきりょう	85
ポチ	85
雨水	75
伊藤勇太	70
りるひな	70
山内みりゃ	60
柴田絵里	60
吉永永吉	55
２８８	55
蘭弥弦	50
ズバットPS	50
国士無双	50
れいひい	45
施門潮	40
さらめんミハル	40
寿太郎	40
たまる	40
一寸	40
スギモトエサシノフ	40

35：いんさいどまいはーと、ＨＥＸＡ、大彦砦、てるリン、なたねからす、祥人、Ｋｅ太郎、多奈竜、時定龍也、サモキン　★30：キントキ萌葱、竹崎冬至、叫ぶ竜神、大宮ゆう、なつかわ颯、くみ、島津弥七、文月美和25：相原一葉、市藤にたか、近江せにょ、銀之助、マリー石岡、あいすくりいむ、まどのゆき彦　20：勝木□介、大江智、まみこ、舜帝命、気分爽快、たかたか、施門あまね、ナリ太郎、腰中のダリ、科野あずみ、風騎せりす、TAI、イマッチガイア、椋樹、山下こいつ、２１面そう、念力デミ子、ダマで三色、げんき、マンダムＺ、古波あゆら、こんにゃく、ＤＤＴ９５

「今年、世間を騒がせている某教団……とうとう、イロイロ明らかになりましたね……なのに、まだ信者の人っているわけじゃないですか。なんでなんでしょう？　私には理解できません（したくもないけど）。みなさんはどう思ってます？」神奈川県　弥生三月さん：

宗教を信じる、信じないってのは、個人の自由だと思います。ただ、実際現代社会で妄信は……まずいですよねぇ。ゲームの世界なんかじゃ当たり前のように登場するけれど。しかも彼らは洗脳までおこなってたらしいし。洗脳っていうのは方法を知っていると、けっこう手軽に行えるモノで、それこそ、商品名を連呼するCFなんかも軽い洗脳だったりして、マスメディアに密接しているモノだったりするわけです。そのマスメディアに電撃PSのような雑誌も含まれてしまうわけで……やはり、自分をしっかり持つことしか対抗策はないのかなぁ。古いSFショート小説なんかで、借りモノの考え、借りモノの意見、借りモノの行動……「ボクは誰だ？」なんていう自分見失い型の結末がよくありましたが、自分が何であるかって本当にわかりにくいモノですから。あなたは「自分」がありますか？　御意見お待ちしています。

奴隷のどゞ

さてさて、ここでも新コーナーの募集なのです！　名付けて「役に立たない超能力」。「友人の弘樹くんはフタを開けずに缶コーラの炭酸だけをとばしてしまう力を身につけている」とか「ボクのお母さんは熱湯を３分で水に変える能力がある」なんていうくだらなすぎる、しかもサッパリ役に立たない超能力大募集。「３ｍ先の柴犬のウンコとコリーのウンコを識別可能」なんていう素晴らしい力の数々をお待ちしておりますぞ！

★増刊 電撃PlayStation Fは10／13発売・詳しくは180頁!

◀広島県 龍王院弘SPさん：バイト、まだ忙しいですか？ どうでしょう？

◀神奈川県 松本ひろしさん：確かにやりますよね。かなり楽しいし

◀大阪府 スキモトエサシノフさん：闇に浮かび上がる美女。いいですねぇ。

新コーナー

Nights of Knights

参加冒険者大募集

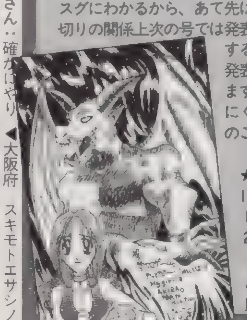
超お手軽な読者参加RPGが電撃PSに大登場！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。呼んでくださ～い。 (鷹)

超カンタン！ パジャマでその辺のコンビニに買い物に行って、おでんとアイスクリーム買ってきてクーラーのガンガンに効いた部屋で食べちゃったってくらいカンタンな（前号流用ス）読者参加型ハガキRPGの登場であります、隊長。まあ、今回も隊長って誰？ 疑問の声を無視して、続けましょう！ 始まるんです。まあ、始まるんですか？ 読者様より送ってもらったキャラをコンピュータに打ち込んで、戦わせるだけのRPGが！っと説明してるとなんだか中身なさそうですが、とにかく、そういうことです。下に書いてある規定を読んで、ハガキを書けば、もう完成。フルーチェみたいにカンタン。ポストにでもぶちこめば、戦えます。大丈夫です。誌面に載るかもしれません。まあ、いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんです。でも突き詰めていくとじゃんけんのようなもんなので、こううんでない運も関係しちゃってますが。優勝した人にはなんと大枚15ポイント！ たぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーに即参加！

手軽に参加したい人が読む所

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、使命、いや氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ ドシドシ応募して下さいませ。今回のクエストは大陸中央部に広がる迷いの森の探索。実は今回だけ、171 頁の小説企画ともリンクしている（今回だけだけどね、多分）から参考にしてほしい。はたしてどんなキャラが生き残るのか？ 締め切りは次号（12月号）発売日の10月30日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「ＤＰＳど」だけで大丈夫。締め切りの関係上次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では10月号募集分を発表）、次の次の号、１月号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいが、すまん。が、許してほしいのこころ。

HP / つよさ / かしこさ / すばやさ / こううん	全能力値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業 番号を書く。①、② またはA～S	
開いた場所には特徴やイラストを！	
住所、氏名、電話番号は宛名面に	



★★★発表予定スケジュール★★★
12月号（10月号発表＋２月号分募集）
１月号（11月号発表＋３月号分募集）
２月号（12月号発表＋４月号分募集）

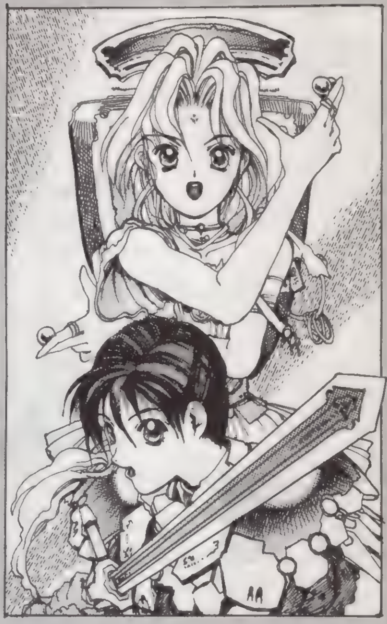
◀埼玉県 雨水さん：10月号分は締め切りました。キャラの性格は好き勝手に決めてＯＫですよ。

もっとこだわりたい人は

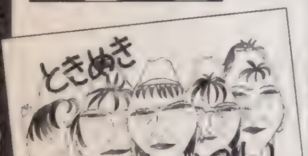
オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしておくれ。ね？ お願い。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術師
●操術師よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも必要。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

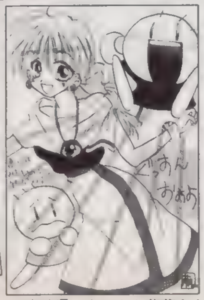
左の初級編の戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を自分で選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙になってきます。難易度はドーンとアップ。こだわらずに、勝利を考えるなら、アルファベットの職業は止めといた方がいいかも。クエストについての説明は最小限しか行われません。勝利するにはまあ、隠れ設定みたいな、その辺のウラを読むのが重要。



すべての冒険はあなたのハガキから！



▲神奈川県 施門潮さん：イヤな「ときめき」（笑） ラッキョですか？



▲宮城県 キントト萠葱さん：ゲームやったことないですかムー。ムームー語。

▲愛知県 乃絵留さん：主婦なのにＰＳソフトで10万。いい奥さんですねっ！

▲和歌山県 鈴木まさるさん：トッシュ好きはけっこう多いですね。

▲岐阜県 ズバットＰＳさん：戦闘がもう！ グリングリンで動きっぱなし

◀神奈川県 てるリンさん：「藤丸」面白いですよ。Ｓ・ＲＰＧファンなら絶対買い？

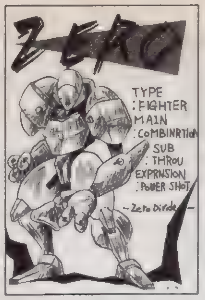
奴隷のど

最近、久しぶりにガンプラがブーム。何でかっちゅうといま「ガンダムW」にはまっているヤツ多しだからなんですが。大傑作「Gガンダム」の後をうけて始まりました、「W」ですが、今のところ成功しているんじゃないでしょうか。ガンダムである必要がないのは「Gガンダム」と同様ですが、それをかんがみても魅力的な作品だと思いますぞ。てなわけで、個人的にも「ヘビーアームズ」と「デスサイズ」のお気に入り２ガンダムを購入して造ってます。暇を見つけて完成させたいのが目下の大欲望ですな。

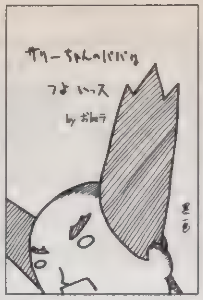
▲福岡県　鉄脚さん：他機種のゲームも堂々と載せます（しかもHゲー・笑）。

▲大分県　ミキさん：でもどうせならPS用の新作がいいなぁと思うんですが？

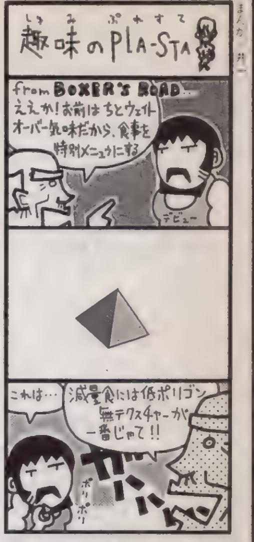
▲神奈川県　近江せにょさん：狼男と化け猫。本当ならどっちが強いんでしょう？

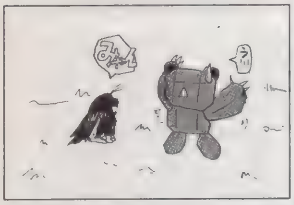


▲栃木県　ぴゅー太さん：しびれてるユーザーは多いみたいですね。



▲京都府　おkeラさん：確かに強いです。「2」ではプレイヤーキャラだけど。

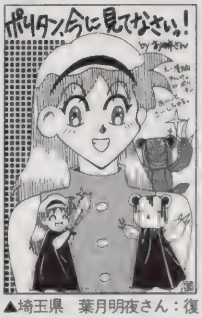




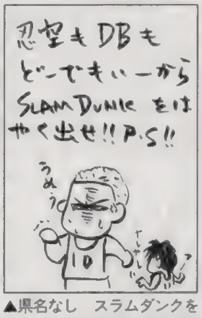
▲三重県　遊戯ミナさん：ニンジンに見えたのでしょうか？　釣りしてる？

▲神奈川県　九蓮宝灯さん：いじめる？　いじめない？なら絶対いじめるの方。

▲新潟県　りるひなさん：ツメ対ソフィアってのも楽しそうですね。

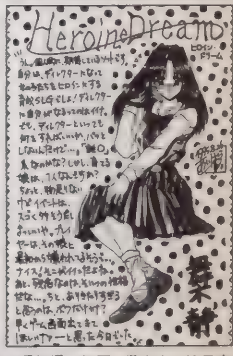


▲埼玉県　葉月明夜さん：復讐はできるんでしょうか？イヤできないらしい。

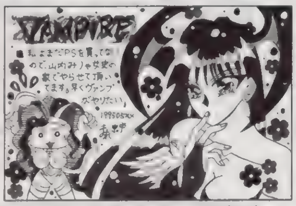


▲県名なし　スラムダンクを愛する者よりさん：次から住所、氏名は忘れずに！

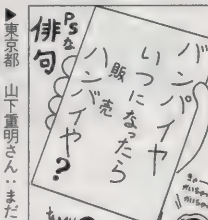
▲北海道　ナリ太郎さん：「2」で再び炎が燃え盛ることになるのでしょうか？　期待大です。



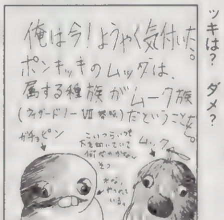
▲愛知県　相原一葉さん：注目度の高い『ヒロイン～』。確かに面白そうです。



▶愛知県　楼真嶺さん：友達のPSで遊んでる人も多いですよね、きっと。対戦もスグできるのがメリット。



▶東京都　山下重明さん：まだかなぁ……たしか春予定だったような。



◀栃木県　マリー石岡さん：リアルポンキッキは？　ダメ？

◀神奈川県　まきけんじさん：いきます。当然です。いきすぎです。

「どんなにガンバッテもダメなモノはダメのような気がしてきました。私、格闘ゲームがまったくダメなんですよ。練習しました。『闘神伝』も『鉄拳』も全然ダメ。どうすればいいんでしょう？」静岡県　大地の子さん：

1Pなのに対戦状態にして必殺技入力、素振り千回なんてのがいいかもしれませんねぇ。ただ、反射神経って個人差がありますからねぇ。あなたがACT全て苦手って感じなら、悲しいけどダメかもしれませんねぇ。苦手なんですよきっと。他に得意なモノがあるハズだから大丈夫。

「電撃PSには何を書いて送ってもいいらしいので、生まれて始めて投稿するヤツにチャレンジしてみました。緊張するっスね（笑）」新潟県　南野れしさん：

そうです。何を書いて送ってきても、担当者は全て読破しております。だから心配せず、何よりも恥ずかしがらずにハガキを送って下さい。ね？　初めてでも大丈夫だったでしょう？

「職業、看護婦なんですが、手を怪我してない入院患者さんの大半がゲームを持ち込んでいます。中には麻雀ゲーム専用に使っているお年寄りの方までいらして、ゲーム談議にはこと困りません。電撃PSはPS派患者さんの定期購読率NO.1です」茨城県　外科・24番さん：

うれしいですねぇ。購読率NO.1は！入院中ってヒマだから（特に外科は）、ゲームが楽しいんですよ。実際、私がそうでしたから。ヘッドホン付けて徹夜して看護婦さんに怒られてました。

「ろうそくを吹き消さないように、歌の練習をしています」長野県　マキさん：

何のために？　金沢明子？　「鉄拳」のオープニングのカズヤのマネ？　腹式呼吸からの発声法マスターして、カラオケの帝王になるため？　なぞです。

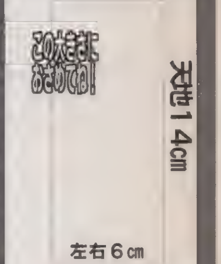
お笑い4コマ道場

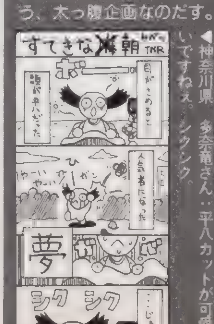
はい、前回の応募で下のようにいくつかのマンガが送られてきてまいりました。なかなか力作ぞろいでOKなのですが、先生方と肩を並べるには至らなかったようですな。随時募集中なので、ハガキに天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。

もしもスッゲーイカス作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝くかもしれない！　しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、規定の原稿量（商品券）もプレゼントしちゃおうっていう、太っ腹企画なのだす。これが商業誌デビューになるのはイヤかも知れないが（笑）切れた才能をお待ちしております。

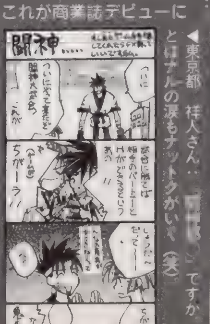
●ワンポイント4コマ講座：4コママンガには「起・承・転・結」が存在します（最近は無いモノも多いけど）。文字通り、「起」で何かが起こり、「承」で発展、「転」でアレっと思わせとして「結」でオチを付ける。この基本形を守っている方がまとまりやすいもは事実。現に下の5本は確実にその路線を踏襲しています。まあ、最近はセオリー無視のいっちゃってる4コマも多く、どっちがいいかはわからないけど。面白ければいいんでしょう、きっと。

さっそく応募が来たので大紹介なのだ！　4コママンガで、れっつダンス。文化祭シーズンだしね。←なんの関係があるんや？　（ま）

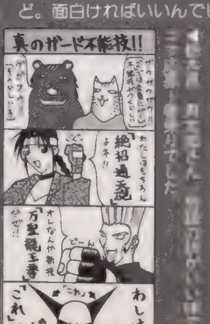




◀神奈川県　多奈竜さん：平八カットが可愛くていですねぇ。シクシク。

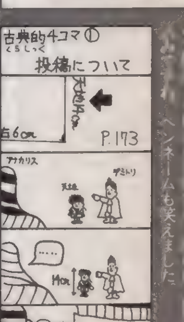


◀東京都　祥人さん：「[illegible]」ですが、とはナルの涙もナットクがいくぞ（笑）。



◀[illegible]でした

◀大阪府　ささきりょうさん：コントローラ持った[illegible]



◀[illegible]ペンネームも笑えました

ついに「ときめき」の発売日が決まりました（この号の発売日には変わってたりして）！　予約はできました？　しっかり入手して我が世の春を謳歌してください（用法がちがうなこの言葉は）ね。読者様からの質問でよくあるのが、何で発売延期か原因をはっきりして、てのがあります。まあゲームソフトの発売日は大抵延びるモノなんです。特にいつまでたっても写真が代わり映えしないモノなんかはね。是非雑誌をよく見て推理してください。今月号のアレなんかもロムはないし結構、先は長そうだぞっと。

★増刊 電撃PlayStation Fは10／13発売・詳しくは180頁!

まんが／しとろ～大野

他機種のことも語したい

秋も深まってなかなかのゲーム日和ですな。すずしいし。■■GB対戦なカップルがいいですな。（ち）

なんとSNKがセガとクロスライセンス契約を締結して、お互いゲーム機に自社ゲームを移植していくこととなった（セガの公式発表なのでまずまちがいない）そうな。とゆーことは、『真サムライ』や『キンターズ'95』がサターンでも遊べるっちゅうことですかなこれは。うーん、なかなかナイスなニュース。ネオ・ジオ以外のハードへの自社ソフトの移植をしない旨を発表していたSNKの方針が変わったのはよいことですな。ただし、セガとの独占的な契約らしくPSがどうなるのかは、あまり期待できないっちゅうことでしょうな、残念。こんなかんじで劣勢ぽいかなと思われたSSもグングン勢い（VF２も近いしね）を取り戻しつつあるし、PSも盛り上がってるし、業界の沈滞ムードを吹き飛ばしてくれているセガとソニーにはホント感謝しなくちゃだわ。

SS　さきにも述べたSNKのタイトルがいつ頃でてくるのかが気になりますな。最近『ギャラクシーファイト』のSS版をプレイしましたが、出来のほうもかなり良くて気に入ってます。これならとSNKタイトルにも期待しちゃいますな。ほかには『メタルファイターMIKU』に個人的に期待してますな。あくまで個人的に……。あとは急遽決まった『ヴァンパイアハンター』も早く遊びたいところですな。そうそう、周辺機器のアナログジョイスティックもかっこいいし、これで遊べるソフトが欲しいところですな。

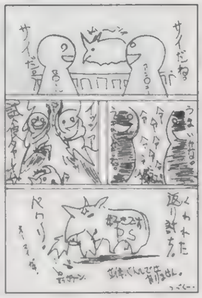
パソコン　最近では、Windows用のSLGでエクシングからリリースされる『メビウスリンク』が要注目のソフトですな。マルチウィンドウで（Windowsだから当たり前）本格的な艦隊戦シミュレーションが味わえる（銀英伝よりも本格的）んですよホントに。あとは１８禁の『学園ソドム』（発売元：ＰＩＬ）かな。ちょっとボリューム的には不満はありますが、SMだし、操作性はよく練られてるし、原画は末広雅利（H漫画家）だし。お勧めしておきましょう。結構エグイですぞ。

SFC　やっぱりなんといっても『タクティクスオウガ』が期待度大でしょうな。システムに若干の難があったものの前作『オウガバトル』には私はまってしまいましたしな。ところで決定しましたな、某『Ⅵ』が。鳥山明じゃないけどちと期待。個人的にはこんなもんでしょうか？　こう見ると、やはりSFCですか。大作は。来年は代替わりですしな。ちまたの下馬評ではスクウエアの年末２大作も期待できそうとか。ここらへんがまあ定番押さえどころというワケで。

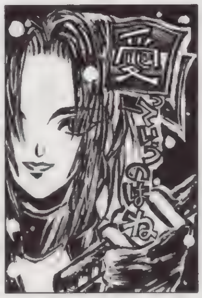
その他　その他といいつつもPSの話をさせていただきますかな。個人的な担当ソフトの体験と独断をもとに言わせていただきますと、一押しはTGLの美少女格闘『V.G』でしょう。なんといってもPS格闘最高速（要するにほかがノロイということ）のゲームスピードがウリですな。対抗馬は、硬派な本格的SLG『カルネージハート』ですな。自分の兵器をを造って友人と対戦できるんですからたまりませんな。最後に担当ではないですが、『第４次S』でしょうか。いきなり今月素材がでてみてビックリ。こりゃ年末発売も夢じゃないかもしれませんぞ～。

◀岡山県　吉永永吉さん：CMのデミトリは……確かにガッカリでしたねぇ

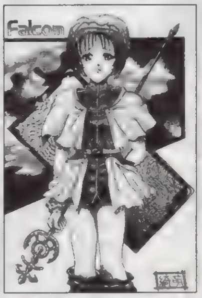
◀広島県　ポチさん：うーんたわわに育ったバディがステキです。



◀京都府　スーパーゴクウさん：いいですなぜ犀なのかはわからないまま。謎です。



◀東京都　蘭弥弦さん：愛っていうのはね……っ、続きが知りたいかも。



▲滋賀県　綺萌さん：ファルコムゲーの移植もあるといいんですけどねぇ。

▲熊本県　島津弥七さん：黒い風。切れ味鋭そうなダークエルフです

ゲームソフト激論座談会

読者様の意見で斬る！　これまたっゲームソフト激論討論会なのだぁ！

「『エースコンバット』を鬼のようにプレイしています。これまでこんなに１つのゲームにはまったことが無かったので、自分でも少し怖かったりします。なんでナムコはあんなにスゴイゲームを作れたんでしょう？　まあ、『鉄拳』もスゴカッタけど」鳥取県　樹野安寿さん：

魔：うっす。今回もはまってるぜハガキからです。いいよな。惚れ込めるゲームのあるハードって。

ほ：私はあれだけバカにしていたのに、「魔法騎士レイアース」に惚れ込んだおかげでSSを買ってしまいました。

う：いいかげんですな。

Ｉ：お前はマル◯ツの頃からそういうヤツだよな。

ほ：いいじゃないですか、私のことは

「とうとう光栄がやってくれましたねぇ……¥10,800 ですか。PSは中古もないし、引いても１割以下だし、ずっと高いままなのにこの値段。しかも移植じゃないですかっ！　PSオリジナルの新作でも許されるモノじゃないのに！　このままSFCのようになってしまわないか、とても心配になってしまいました」東京都　マンキーさん：

う：これは今回の「三國志Ⅳ」はじめて物語にも書いてあるけど……

魔：他社がマネしないのを祈るばかりだなぁ。

う：確かにデスね、３DO、SS版よりも遊べる仕様になっているんですよ。でもこの定価はなぁ。納得できないよなぁ。

Ｉ：１週間も徹夜してマルチプレイで対戦してる様な人にそんなこと言われてもなんか納得できないなぁ。

魔：すまん。マンキーさんのように本当ならもっとガンガン怒らなきゃいかんのかもしれないが、オレ光栄SLG大好きだからなぁ

う：いまいち怒りきれませんな。楽しんじゃってるし

「『第４次スーパーロボット大戦S』にワクワクです。CDだとあのゲームはどうなっちゃうんでしょう？　読み込み速いと良いんだけどなぁ」福島県　知己斗さん：

ほ：今号の発表で、しゃべるのは戦闘シーンとデモシーンのみってことが判明してるし、豪華声優陣の採用も発表された

魔：読み込みはほとんど感じない程度にするんじゃないかなぁ？　PSのPCMデータ転送ってとても速いから。この辺は「アーク」を思い浮かべればわかるもんな。

う：戦闘BGMの主題歌も歌は入れない方がいいと思う。だって結局聞くのは最初の方、ばっかりなんだもん。飽きちゃうよなぁ。いくら良い曲でも

Ｉ：戦闘終わると一緒にブツって終わっちゃいますからね

「電撃PSの増刊作戦はやばいんじゃないですか？　それこそ私は格闘が好きじゃないのでDPS－Fは買わないだろうし。なんか失敗して、本誌が休刊したりしないことを祈ってます」山形県　中野靖智さん：

Ｉ：こ、これはイタイ所をつかれました。

魔：確かにこれはマズイかも……って、なんちゃって。そんなことないです。最近のゲーム好きの多様化に合わせた、いや趣向に合わせたナイス企画と思って下さい。読者様の立場に立って作る。それがDPSなのです！

ほ：とかなんとかいって内心ビクビクでしょうが。

魔：うん。実はその通り。格闘キライでもF買って？　お願い。

う：売れると良いですな。

「今年の冬のPSのお薦めってなんですか？なんかタイトルが多すぎてワケわからなくなってきてるんですけど。整理してください」富山県　河埜矢さん：

Ｉ：今年の冬はもう少ししないと、見えてこないのでは？　まだまだ新作の発表があったり延びたりしたり、あと１カ月は待たないとダメでしょう。

う：個人的には「闘神伝２」「第４次」なんだけど……どうなることか。

ほ：まあ、RPG好きならやっぱりSFCですか。「ドラクエⅥ」を始めRPGが腐るほどでるし。

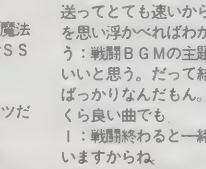
魔：個人的に「ロマサガ３」が楽しそうだ。今回もアルベルトのようなヤツぁいるのかなぁ？　マルチシナリオのいい感じが再現されているといいなぁ。

Ｉ：SSで出る「女神転生」も見逃せませんよ。

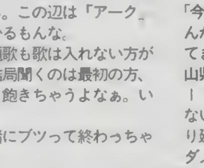
「声優さんの情報が欲しいです」神奈川県　金山新太郎さん：

う：最近ゲーム業界で大活躍だよね。

魔：可愛い声はいいですよやっぱり。バリバリプレイしたくなるような声がいいっスよ。ね？　ではまた来月！



▲千葉県　如月伽羅さん：パパは関係者。うちの本を良く読むように薦めてくださいね。ねぇ？？



▲埼玉県　10円ライターさん：ホーミング、ついてますよ　なんででしょう？

世界で一番難しいクイズ

ハガキがね、18枚も来たから載せるのだぁ～っ!!　読者様との心のキャッチボールってヤツね！　（Ｉ）

ほら、こんなところでも自分のハガキが紹介されるって分かったら、みんな送ってくるじゃない？　今回は、特別に読者との語らい＆答え合わせをするのだ。なぜって？　「このコーナーは俺がルールだぁーー！」ハァ、ハァ……スマン、１回やってみたかったんだ。それではハガキいってみよう。

●超重量賞品って何か楽しみにしてたのにー!!
三重県　長谷川哲也さん

やっとそこに気付いてくれる人が出てきたか。超重量賞品とは?!　それはね、ただただメチャクチャ重いだけの賞品なのだ。重いと郵便料金も高いからありがたみがあるでしょ？　でも「そんな賞品はダメ！」って言われちゃったよ。ちぇ、面白いと思ったのにな。

それじゃ、クイズの答え合わせをしましょう。
【Ａ１】「ゴールドラッシュ」が正解。パールって今をときめく(?)田村直美がデビューしたバンドだよ。ソウルフルなロックがシビレるのだぁ。
【Ａ２】７回クリアしちゃったの。結構普通な方でしょ？　未だにFC版のⅡが最高だと思ってる。
【Ａ３】「愛がゆく」が正解。ほんと、どこを探しても最終巻が見つからないんだよ。譲ってもいいって人、連絡お待ちしています。

なんとなんと、正解者がたった１名いました！　神奈川県　福本幸史さん、おめでとう!!　君には今回から突然(笑)決まった超個人的賞品を送ろう。楽しみに(ちゃんとした賞品も送るよ)待っていてくれ！　さあ、今このコーナーを読んでいる君も、何が送られてくるか分からないスリルを味わってみないか？　それから、君の考えた世界で一番難しいクイズも募集中。別に問題の制限はないけど、ちょっとしたギャグセンスがあったら採用される確率が高いぞ。あて先はPSどせかむず係まで。

奴隷のどゞ　眠いです。何でかって？　それは「三國志Ⅳ」をやっているからです。編集Sと（魔）と（う）で対戦プレイをしています。コレがなかなか楽しい。さすが光栄といった感じ。ファンは買ってソンはないかも。SS版より読み込みとか速いし。ただ値段が高い（¥10,800）のがなぁ。PSのソフトってあんまり値引きしないから。ま、ところで、陳宮という武将がいるんだけど、このシリーズでは今ひとつ能力が低いような気がする。ファンの私としては、せめて知力は97は欲しい。だいたい軍師になれ（右に続く）

脳ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ!

情報をあなたに!

●「ストリートファイターZERO」のサントラがアーケードオリジナル音源バージョンで登場!!

カプコンのアーケード人気対戦格闘ゲーム・「ストリートファイターZERO」。そのオリジナルの音源を忠実に再現したミュージックアルバムが発売される。価格は¥2,000（税込）、ソニー・ミュージック・エンタテインメントから好評発売中。

●東映ビデオからマニア向けCD-ROM作品登場!!現在発売中の『デジタルヒーロークラブ』はいま人気のTV特撮作品「超力戦隊オーレンジャー」と「重甲ビーファイター」のふたつをまとめたもの。CD-ROMには2作品・計60分の映像が納められており、お値段のほうは¥1,500（税込）となかなかの低価格。
東映ビデオがリリースする、「いきなり最終回onTV〜石ノ森章太郎編」は、石ノ森章太郎原作の東映TVヒーロー作品の最終回を集めたCD-ROM。「仮面ライダー」、「秘密戦隊ゴレンジャー」、「がんばれ!!ロボコン」、「人造人間キカイダー」、「サイボーグ009」の人気作品5作の最終回の映像やデータを収録したもので、当時少年だった大人たちに向けた映像データベースなのだ。発売日は11月29日で価格は¥4,800（税込）の予定。

●第2回電撃ゲーム3大賞入選作品発表のお知らせ。

さる9月7日に電撃ゲーム3大賞授賞式が催され、以下の12名の方々が受賞の栄光に浴されました。

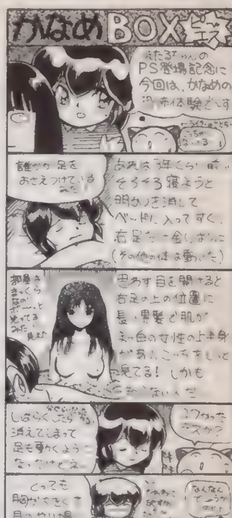
★電撃ゲーム小説大賞：大賞「ブラックロッド」古橋秀之／兵庫県。金賞・該当作なし。銀賞「やまいはちから〜スペシャル・マン」成重尚弘／大阪府、同「戸籍係の憂鬱」茅本有里／兵庫県。

★電撃ゲームイラスト大賞：大賞「NE-ZIくれ」田中正樹／神奈川県。金賞「Explorer」かずきりんり／北海道。銀賞「魔獣のすむ国」福田奈美／神奈川県、同「空間流入　物体流出」渋谷文恵／大阪府、同「マイ・ワークス」流ひょうご／東京都

★電撃ゲームデザイン大賞：大賞・該当作なし。金賞「でっちあげシアター！」寛司和広／東京都。銀賞「武装甲兵アームドウォーカーズ〜二重銀河の攻防〜」鈴木錠二／東京都、同「カツベキュウブ」勝部浩樹／北海道、同「アフターショック＜勇者は誰だ？＞」「フェアリー・マスター」「大混乱サバイバル」黒田峰子（上記3作品での受賞）／和歌山県

◀カプコン社内のサウンドチーム のアルフライラが手がけた曲を全38曲収録。

▶今年も開催された電撃ゲーム大賞受賞者は学生から主婦の方までさまざま。受賞者の方、おめでとうございました。



PS プレイステーション 拡張計画

今回もマジメ。「PSならこんなソフトが」のコーナーも合体しました。（ち）

あぁ〜ん　つぶやき

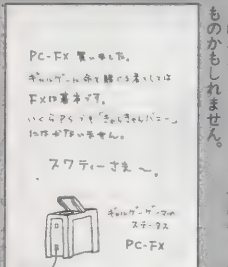
コーナー合併によりパワーアップ！　バリバリ、いっちゃうわけよぉぉぉん。

「シナリオを追いかけて行くだけのRPGはなんか飽きちゃった。せっかくPSなんだから何とかなりませんか？」山形県　益田由規さん：

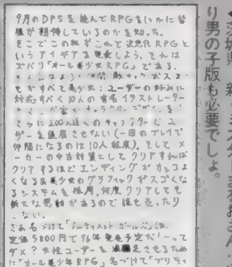
新ジャンルRPG……難しい。新世代機ならではの新ジャンルポリゴンは格闘に向いてるけど、なんとかRPGにも向かないモノか？　う〜ん。

「大容量メモリーカード（現在の10倍位）が欲しい」京都府　カスタムさん：

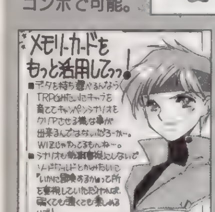
きっとそのうち発売されるでしょう（10倍じゃないかもしれないけど）。編集部でもカードが何十枚にも増殖してしまって、管理に困ってます。でもまずは10連装CDロム付きのPSが欲しいっス。ミニコンポで可能。



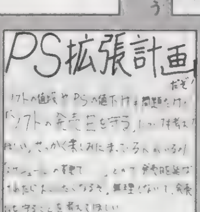
◀岐阜県　にょおりさん：世の中そういうものかもしれません。



◀茨城県　新・ミスターまるおさん：やはり男の子版も必要でしょ。

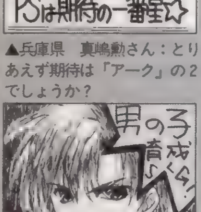


▲兵庫県　真嶋勲さん：とりあえず期待は「アーク」の2でしょうか？

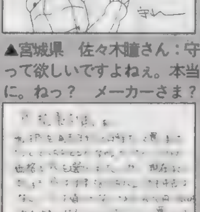


▲宮城県　佐々木瞳さん：守って欲しいですよねぇ。本当に。ねっ？　メーカーさま？

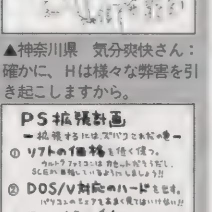
▲神奈川県　気分爽快さん：確かに、Hは様々な弊害を引き起こしますから。



▲東京都　高中夏生さん：そろそろ出ても良い頃ですよね。『アンジェリーク』？



▲岡山県　聖人さん：価格って大事ですよね。常にこだわって欲しいものです。



▲神奈川県　てるリンさん：音楽CDと同じ様な価格なら超買いやすいのに。

クソゲーマー万才

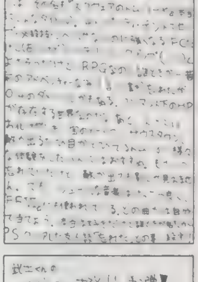
基本的にあなたの好きな愛のあるクソゲームを褒め称えるコーナーです。せっかく買ったソフトなのだから、ロムが死んでしまうなでプレイしつくすのだ！　つくすー！　（う）

「バンダイ『ポケットザウルス』はスゴカッタです。難易度メチャ高なACTプラス、クイズまで解かなきゃ先に進めないという超親切設計。さすがのあたしも平均血液温度が3度ほど上がりましたよ。ええ。クリアしましたけどね。あれで、橋本名人の赤い眼鏡がキライになりました」熊本県　京舛雅子さん：

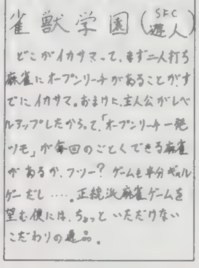
いいですねぇ。クリアしたってのいうのが逆境に燃えやすい日本人らしくて。

「『魔天の創滅』。続報を待て」青森県　長良川椋さん：

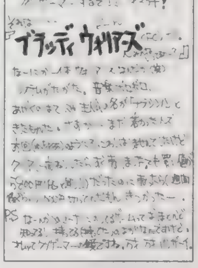
(笑)。さて、続報にはなんて書いてくるのかなぁ？　講談社総研の迷作MDRPGをどう斬るか。でも最近、中古屋にもMDソフトって見あたらなくなったから、捨てないほうがいいかもよ。



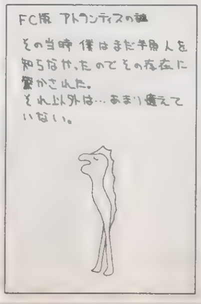
◀兵庫県　PN不明：「トム」はけっこう楽しかったです。必殺技とかあったし。



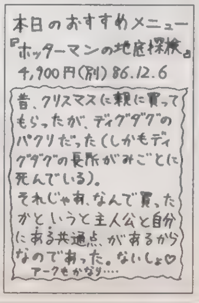
◀広島県　雑学生さん：ちょっといただけないこだわりの逸品っていうのが○です。



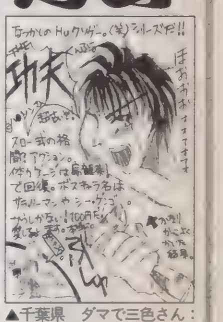
◀広島県　比土さん：確かにアレはなかなかでしたねぇ。「北斗の拳」とか



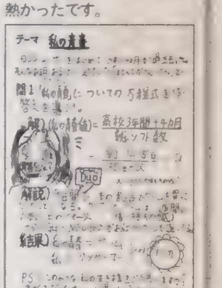
◀東京都　れいひいさん：覚えていたくなかったのかもしれません（笑）



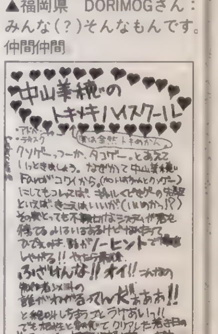
◀新潟県　餓狼電鉄さん：ウラワザがたくさんあったんですよ。



▲千葉県　ダマで三色さん：足がもつれているのがステキ。熱かったです。



▲福岡県　DORIMOGさん：みんな（?）そんなもんです。仲間仲間



▲東京都　蘭弥弦さん：すいません。編集部にはクリアした人間ゴロゴロしてます。

奴隷のどい

ないというのも、納得がいかない。史実では呂布の軍師だったというのに…。その他の好み武将は、納得できる扱いだったのでなおそう思う次第。そういえば『信長の野望・覇王伝』でも真田信広（あの真田幸村の兄、弟よりすごい人物だったとか）のパラメータに納得がいかず、暴れたような…って、だいぶ話がずれてしまいましたな。で、「三國志IV」の対戦プレイだが、Sがけっこう笑わしてくれた。どう楽しかったのかは、次号の取り扱いタイトル予定に変更がなければ紹介できるでしょう。

★増刊 電撃PlayStation Fは10／13発売・詳しくは180頁!

奴隷の趣味

PSの奴隷の趣味は趣味の奴隷の趣味。知られていないあなたの秘密がとっても知りたいのぉ。頼むよ頼むよ、ベリーグー。教えてほしいぜ、カマンベイベェ!　(マ)

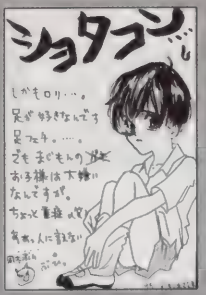
「匂いを嗅ぐのが趣味というか……クセです。これのおかげで彼女にもふられました。クンクンしちゃうんですよ。これってオレだけなのかなぁ?」岐阜県　山木三郎さん：

　します。男なら、クンクンします。でもなるべく人前ではやりません。他人に嫌われたくないから（笑）。

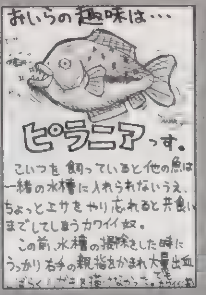
「踊るのが好きです。ディスコでもカラオケでも、音楽があって、あまり恥ずかしくない場所なら、レッツダンス！　健康にも良さそうだし」香川県　成川大城さん：

　サタデーナイトフィーバーですね。指を鳴らしてガツガツいかないと。グループを作ってみては？

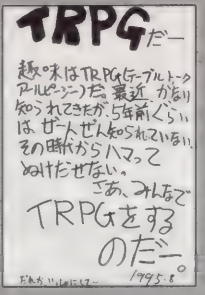
◀イラストレーター白虎かなめ先生作の片桐さん。先生はこれをモニター横に置いて、ときめき♡するそうだ。



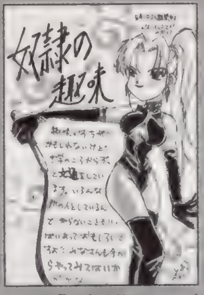
▲大阪府　スギモトエサシノフさん：気持ち受け取りました。掲載させていただきます。



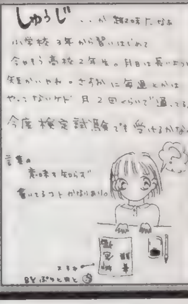
▲神奈川県　多奈龍さん：壮絶になりそうな水槽がステキです。ちょっと怖いけど。



▲東京都　カサレリアさん：誰か一緒にしてってのが泣かせますね。

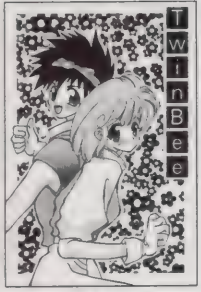


▲千葉県　文月美和さん：文通は楽しいですよね。見知らぬ人と知り合えるし。



◀東京都　ぷちとまとさん：それだけ続けていると、かなりうまいのでは？　なんて思っちゃいます。

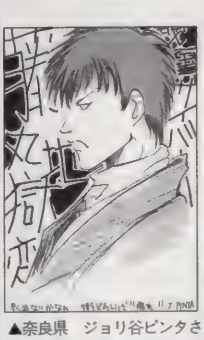
◀東京都　高中夏生さん：ちゅうですか。いいですねえ。ちゅう。



◀兵庫県　まねき猫太さん：手袋がアクセントになってて よろしいです。

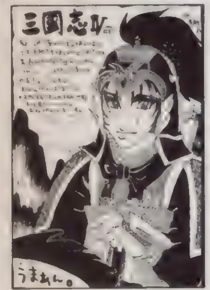
◀埼玉県　雅さん：ハンティングスワン…その名の通りですやねぇ

◀高知県　軍艦沈没破裂さん：濃すぎ（笑）。キャイィーンですね。ボールでも可。

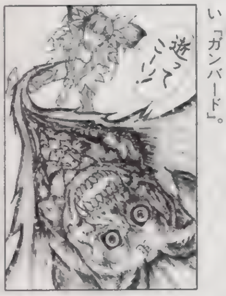


▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：りりしい藤丸。なかなかS・RPGしてます。

▲新潟県　りるひなさん：初描きでないエリスはいったいどこへいくんでしょう？

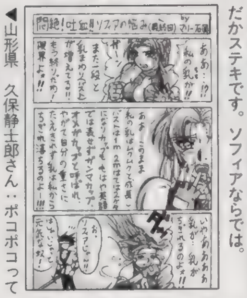


◀埼玉県　リュウビ「雨水」さん：楽しいですよ、「三國志」。でも高すぎ。



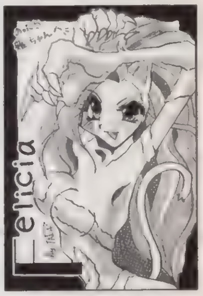
◀岡山県　吉永永吉さん：むちゃくちゃ濃い「ガンバード」。

◀山形県　久保静土郎さん：ポコポコっていうのが美しいです。



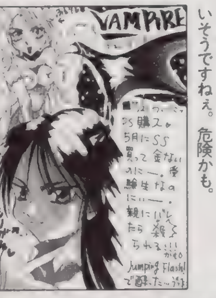
◀栃木県　マリー石岡さん：乳ネタはなんだかステキです。ソフィアならでは。

▲三重県　288さん：Hでよいですねえ。どうなるんでしょうか？

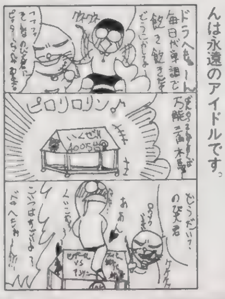


▲広島県　たかたかさん：年内には発売されますよね>カプコン様。

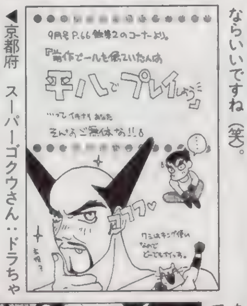
◀大阪府　ささきりょうさん：おでこがチャームポイントですね。



◀宮城県　一郎アキラさん：やられてしまいそうですね。危険かも。



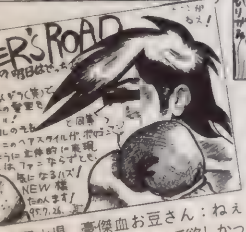
◀京都府　スーパーゴクウさん：ドラちゃんは永遠のアイドルです。



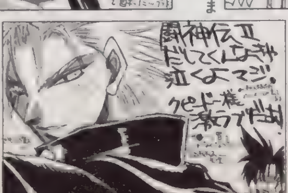
◀大阪府　ささきりょうさん：キング使いならいいですね（笑）。

▲東京都　蘭弥弦さん：ハチ刺されはどうですか？　直りましたか？

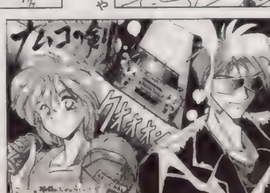
▲静岡県　GP01さん：ゴッドお姉さんもなかなかですね。和田アキコじゃなくて。



▲岡山県　豪傑血お豆さん：ねぇ……あと一歩とかも入れて欲しかったです。



◀熊本県　島津弥七さん：でました。「2」。クピードー出ないのかなぁ？



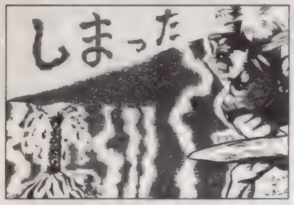
◀北海道　古波「ティフォン」あゆらさん：ミニの女豹とかでてきたらいいんですけど。

奴隷のど

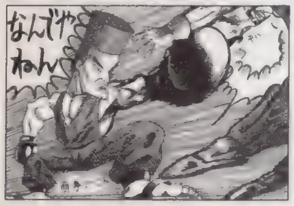
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはダメよぉん。

★増刊　電撃PlayStation Fは10／13…これまたしつこ〜い

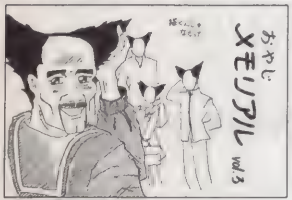
もしも郵便局がなくなったら……ハガキがこないので悲しいです！　そんな場合じゃないですか？



◀神奈川県　腰中のダリさん：ダイコン……ビビルでしょうねぇ、こわ〜い。



◀静岡県　井上マクガイヤーさん：激しい突っ込みが売りのどつき漫才。大迫力。

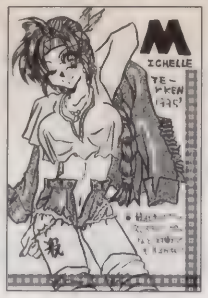


◀北海道　いんさいどまいはーとさん：シリーズ完結だそうです。次回作に期待

◀埼玉県　雨水さん：銃いいですよぉ。照準も合うし、しゃべるし楽しみです。ちゃんと

◀岩手県　伊藤勇太さん：猫らしくてかわいいフェリシア。どことなくクルクルしてます。

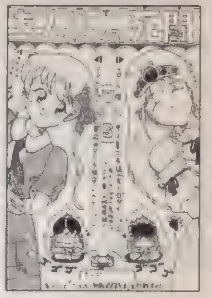
▲宮城県　一郎アキラさん：やはりエルフでしょう……ってなぜでしょう？



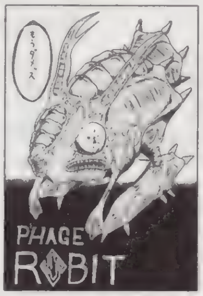
▲東京都　箱入猫子さん：Hです。パンツが見え無いってことは……。

▲神奈川県　多奈竜さん：こういう格ゲー発売されないかなぁ。ダメ？

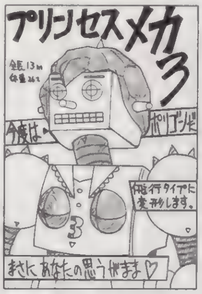
▲愛知県　ＡＢＣさん：なにも首つらさなくてもな例。顔もかなり怖いです。



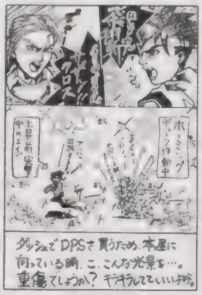
▲大阪府　ＧＭかみをさん：熱い対戦。こうしてライバル心を燃やすわけですね



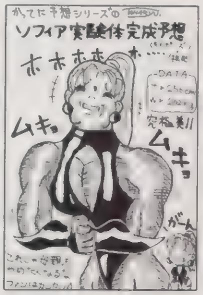
▲京都府　愛・Ｃ・Ｂ・Ｍさん：確かに……もうダメそうです。そして新ロビットが！



▲千葉県　およたまさん：メカを作るわけね。なんかガッカリかも（笑）。



▲長崎県　江頭真由美さん：あぁ〜楽しそうだよぉぉぉ〜追っかけてるよぉです。



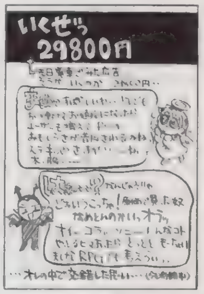
▲神奈川県　多奈竜さん：そうですよねぇ実験体ですもんねぇ。完成していたら……。

▲宮城県　キントト藤ノ宮さん：大、迫力ぅぅ！　妙にロウがお似合いでいいです。

▲千葉県　およたまさん：まあ、「聖剣２」も来たことですし。いいですよね？

▲新潟県　げんきさん：なんかつかれてますか……そうですか。パイィィィィイ。

▲埼玉県　１０円ライターさん：なんてったって短め。ムチャな指定ですよね。

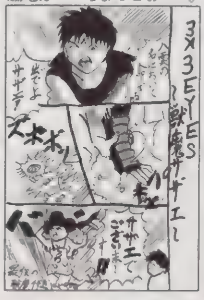


▲東京都　蘭弥弦さん：あはは。ユーザーの心の叫びを聞けぇ！　ですね。

▲福岡県　アベフチ・ナコさん：こりゃまた。お尻叩いちゃったりしたら……あの声で。

▲長崎県　つくしさん：む、難しい。さて、正解は？　答えは50秒後（ウソ）。

▼香川県　いつだってひまわりさん：脇毛付きですかぁ？　脇毛は……ちょっとぉ……。



担当バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、いまだに考える。10頁獲得成功！　次は11？

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。柴犬じゃないけど。

■ＩＺＵＮＡくん：『メガテン』と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

■マンモーくん：趣味研究家。ＰＳの奴隷の研究に、ヘンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収集つかないかも。

もっともっともっとよ〜ん

あなたのハガキで熱くなりたい

世の中なにが大事って、ハガキくらい大事なモノはありやせんぜ、旦那。なんてったって、ハガキがこなけりゃ奴隷憧れの千年王国、希望の明日は見えやしないのですから。業界最大瞬間掲載数を誇るこのPSの奴隷も、あなたの愛を得て、始めて輝き出すってもんです。もんですってもアンデスとは違うんですけどね。まあ、それくらいハガキが欲しいなぁ、なぁんて欲しいな欲しいな、ホシイナデードリッヒ……ってギャグにもなってないっつーじゃないですか。かしこ。

奴隷のど

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化している人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation 11月号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(146ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年10月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事３つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①［特報］アドヴァンストV.G.②［特報］リッジレーサーレボリューション③［特報］悪魔城ドラキュラX④［特報］テーマパーク⑤サイドワインダー⑥鉄道王'96⑦闘神伝2⑧天地無用！⑨バイオハザード⑩土器王紀⑪ときめきメモリアル⑫エンジェルグラフィティ⑬第４次スーパーロボット対戦S⑭ウィザーズハーモニー⑮カルネージハート⑯卒業II⑰プリンセスメーカー3⑱豪血寺一族2⑲鉄拳2⑳ギャラクシーファイト㉑負けるな！魔剣道2㉒ヴァンパイア㉓ストリートファイターZERO㉔ゼロディバイド㉕出たなツインビーヤッホー！㉖プライムゴールEX㉗ボクサーズロード㉘闘魂烈伝㉙アクアノートの休日㉚海底大戦争㉛くるりんPA！㉜メタルジャケット㉝サンダーブレード＆ロードブラスター㉞新作ソフトレビューDEEPER Lite㉟読者参加T＆Sアタック㊱PS移植化計画＆色絵ベリーグッド㊲電撃プレイクエスチョン㊳［まんが］三國志IVはじめて物語㊴ウラワザデータベース㊵電撃コラムス㊶［読者コーナー］PSの奴隷㊷ビヨンド・ザ・ビヨンド㊸藤丸地獄変㊹幻想水滸伝㊺ツインビーミラクル㊻フェーダ㊼RPGカタログ㊽ソフトステーション2㊾ゲームデータベース㊿電撃ランキングステーション

【2】今号で、つまらなかった記事１つを上の表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から１つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を４つまで書いてください。

①プレイステーション通信　②プレイステーションマガジン　③ザ・プレイステーション　④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を５つまで書いてください。

①電撃PCエンジン　②電撃王　③覇王　④ゲーム・オン！　⑤週刊ファミコン通信　⑥月刊ファミコン通信　⑦必本スーパー！　⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー　⑩電撃スーパーファミコン　⑪勝スーパーファミコン　⑫PCエンジンFAN　⑬ログイン　⑭コンプティーク　⑮ファミリーコンピュータマガジン　⑯3DOマガジン　⑰ゲーメスト　⑱寿現夢　⑲ゲーム批評　⑳その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んで書いてください。

①セガサターン　②3DO　③PC−FX　④スーパーファミコン　⑤PCエンジン　⑥メガドライブ　⑦メガCD　⑧スーパー32X　⑨ネオジオ　⑩ネオジオCD　⑪プレイディア　⑫ゲームボーイ　⑬ゲームギア　⑭バーチャルボーイ　⑮ニンテンドー64　⑯その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト３本を8〜9ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを２つまで書いてください。

【13】現在発売中のプレイステーションのソフトで好きなものを２つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。
(例：(どんな)RPG、格闘、美少女、etc.)

【15】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーの番号を書いてください。

①VOL.1　②VOL.2　③第３号　④第４号　⑤８月号　⑥９月号　⑦10月号　⑧増刊号G

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】今号の電撃プレイステーションを買った日にちを書いてください。

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。

①毎号購入する　②内容によって購入する　③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味を書いてください。

【21】電撃プレイステーション11月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

9月号当選者発表（敬称略）

［ハードウェア・周辺機器］
プレイステーション本体　畑田智春(岩手)伊藤大輔(秋田)吉本勇貴(広島)　ファイタースティック'95　児玉秀和(大阪)木下泉(愛知)川端祐二(長崎)林貞行(滋賀)島岡政代(神奈川)ファイティングスティックPS　中恵友明(福岡)和田環(東京)吉本敬光(広島)戸ヶ崎睦(宮城)村井一郎(岡山)メモリーカード　篠崎めぐみ(東京)伊藤禎浩(三重)河上優(山口)栗原嵩光(栃木)皆川健(佐賀)岩本奈々(北海道)田村洋(奈良)戸塚裕也(北海道)小浦辰洋(広島)杉本靖夫(東京)　ネジコン　本田秋隆(神奈川)渡辺未来織(東京)小酒真一(石川)院南敦(三重)鈴木智晴(青森)
［プレミアムグッズ］
國府田マリ子サイン写真　今野一隆(青森)松下義和(長野)坂入英雄(茨城)竹村文也(東京)羽川智則(宮城)ナイトストライカーマグカップ　高村健太郎(富山)荒川晃市(埼玉)山谷克久(富山)吉田佳(高知)阿久津英巳　アークザラッドテレカ　岡田伸一(京都)加藤大輔(岐阜)米田薫(大阪)早崎充(兵庫)小川浩二(神奈川)　100万台テレカ　西田将豪(愛媛)毛利和信(福井)玉井賢司(大分)小西敦貴(滋賀)富田実(徳島)
［プレイステーションソフト］
ときめきメモリアル　前山信二(千葉)長松良恵(広島)牧野文幸(宮崎)　3×3EYES　河村佳宏(香川)萩原和彦(京都)川村裕一(山形)　ナイトストライカー　井上雄介(宮崎)堀尾貴英(熊本)佐々木整(東京)　実況パワフルプロ野球'95開幕版　竹内茂史(愛知)福田昭広(和歌山)大須賀厚隆(静岡)　Jリーグ実況ウイニングイレブン　菊池洋一(岩手)沖忠則(島根)斎藤誠(岡山)　サイバーウォー　今井悟(新潟)岩田ゆきみ(群馬)三瀧和哉(東京)　くるりんPA！　堤一起(福岡)木下浩史(大阪)石渡大地(神奈川)　動画でパズルだ！プップクプー　瀬戸山尚(鹿児島)山谷雄樹(秋田)大根田淳(栃木)　KING'S FIELD II　細川誠(山梨)大塚正悟(福島)荒瀬憲治(高知)　ドラゴンボールZ　杉本和之(大阪)清田かをり(大阪)渡辺裕之(山梨)　RAYMAN　平中大次郎(山口)小松秀一(東京)大西孝之(埼玉)エースコンバット　茂垣陽子(神奈川)黒田貴宏(福島)香取功二(千葉)　フィロソマ　長倉輝久夫(茨城)高山和之(北海道)岸佳澄(愛知)　麻雀厳流島　後藤英之(兵庫)林和石(岐阜)佐々木誠(宮城)　学校のコワイうわさ　花子さんが来た！　亀山清昭(山形)井田政文(東京)豊後美千代(熊本)ストリートファイターリアルバトルオンフィルム　挟間貴史(大分)中林陽介(香川)森井雅弘(長野)　ゼロ・ディバイド　中野智久(群馬)植田進也(高知)鐵浩和(兵庫)　HYPERフォーメーションサッカー　吉本隆三(長崎)恩地正裕(愛媛)山下雄介(鹿児島)　GROUND STROKE　近藤直美(神奈川)安富幸治(熊本)青木麻希(神奈川)　メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズ　青木強(鳥取)土山貴之(石川)山本祥平(福岡)　対局将棋「極」　山下剛(鹿児島)坂根辰成(鳥取)林堂徹也(和歌山)　パーフェクトゴルフ　野村康一(埼玉)飯森久公(埼玉)石川充康(栃木)　アークザラッド　内藤元祐(島根)原田太郎(秋田)青木香織(茨城)　アクアノートの休日　大浜幸太郎(沖縄)小川克仁(愛媛)永井陽子(広島)　機動戦士ガンダム　瀬戸昇(神奈川)山口薫子(大阪)高田俊輔(岡山)　リッジレーサー　国沢亜希子(高知)上田昌彦(京都)田中正博(滋賀)斎藤茂恵(東京)合田智美(愛媛)　鉄拳　峰川厚(佐賀)山下喜幸(岩手)相馬嵩宏(長野)平清文(北海道)徐吉秀(千葉)　闘神伝　阪田幸司(奈良)西山正彦(鳥取)坂本匡代(兵庫)秋吉亮(山口)武井信幸(埼玉)　ツインビー対戦ぱずるだま　服部勇(宮崎)青悦祥文(徳島)室伏雅仁(静岡)服部紀彦(三重)目黒章(新潟)　ジャンピングフラッシュ　星野徹(北海道)足立悠佳子(愛知)小田桐利加子(青森)柿本優(大阪)川端亨(石川)

namco
PlayStation
じーん。
GOALシーンに、じーん。テレビ中継みたいで、
感激ひとしお。ゾーンプレス、オーバーラップ、その鮮やかな
スイッチングに、じーん。テイゲーム、ナイトゲーム、
ついつい燃えてしまってオデコも、じーん。
Jリーグサッカー
PRIME GOAL EX
絶賛発売中!
5,800円(税別)
J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© 1995 NAMCO LTD. ☎03-3756-7651

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手をはって
ください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation
プレイステーション

プレゼント⑪係

〒	－	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　）
氏名	ふりがな	生年月日　年（西暦）19　月　日
	男・女	
職業		1 小学3年以下　2 小4　3 小5　4 小6　5 中1　6 中2　7 中3 8 高1　9 高2　10 高3　11 短大・専門学校生　12 大学生・大学院生 13 予備校生・浪人　14 会社員　15 アルバイター　16 無職　17 その他

キリトリ線

P.146電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

貴方に
究極の解答を
勝ち残るために
戦い抜くために
電撃PS増刊　電撃PlayStationFは
熱い格闘ゲームの大特集号です
怒濤の快進撃を続ける電撃PSがさらに苛烈
に、さらに強烈に撃ち放つ、増刊第2弾!
今後の電撃PSスケジュール
10/13　増刊・電撃プレイステーション
10/30　月刊・電撃プレイステーション
11/～　増刊・電撃プレイステーション
11/30　月刊・電撃プレイステーション 1月号
12/～　増刊・電撃プレイステーション
12/末　月刊・電撃プレイステーション 2月号
発売! 10月13日
電撃プレイステーションF

電撃PSはRPGの味方です

レッツゴーRPG

冒険好きのみなさん！　ながらくお待たせいたしました！　発売迫る超RPG、「ビヨンド ザ ビヨンド」&「藤丸地獄変」に完全対応っ！　キレイで、豪華で、カッコイイ！　新世代でレッツゴー　優しく強く、美しく！

超大作RPGのさ ビヨンド・

〜遥かな

最新情報一挙公開!注目のイベントシ

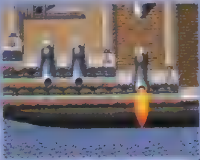
先月のオープニングストーリーに続いて、今月はオープニングのデモシーンと、序盤の山場となるイベントの一部が公開されたぞ。戦艦同士の迫力ある砲撃戦と巨大なドラゴン、そして謎の物体……。イベントの内容は興味をそそられるものばかりだけど、残念ながらストーリー上の展開や登場人物たちとの関係に関しては、具体的には一切秘密なのだ。

しかし、イベントに関して一つだけわかったことがある。それは、ゲームを一回クリアするだけではすべてのイベントを見ることはできない、ということだ。自由度の高い進め方ができる『ビヨビヨ』では、進んだルートによって見れないイベントもあるのだ。ここで紹介するイベントも、ルート次第では見れずにクリアしてしまうかもしれないね。

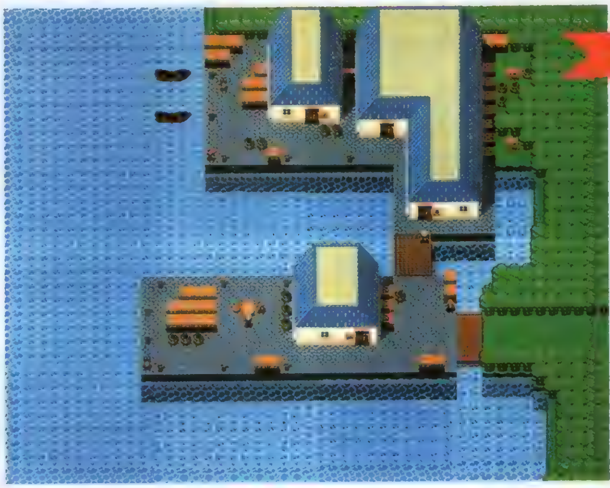
◀オープニングデモの一コマ。3Dポリゴンなのに、何故か愛嬌のあるこんなキャラクターたちが、なめらかに動くぞ。

大海戦勃発!?

1画面では到底おさまりきらない程巨大な戦艦同士が、激しく撃ちあう！　大迫力のイベントだ。誰と誰が戦っているのかはまだ秘密だけど、この戦いの裏には様々な思惑が交錯している。意外な結果が待っているかも？



◀ド派手な視覚効果＋リアルな爆発音で、大海戦の迫力を見事に表現しているぞ。単純にスゴイ！　の一言。



▲▼昼間のモンマルトはツボ商人が目立つくらいで、いたって普通の港町。他の町では「モンマルトは海賊の町だ」という情報も耳にするのだが。

真昼のモンマルト

昼間のモンマルトは、やはり港町というだけあって、活気にあふれた明るい町だ（法外な値段で船を売りつけようとするうさんくさい男がいたりもするけどね）。船つき場にはたくさんの船が停泊していて、この世界でも貿易が盛んなことを物語っている。とても「海賊の町だ」なんて聞かされて想像するような恐ろしい町には思えないのだが……。

今回は ムリヤリ見せるぞ 5連続画面写真

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.under license from CAMELOT

らなる魅力に迫る!

ザ・ビヨンド

るカナーン～

ーン大公開なのだっ!!

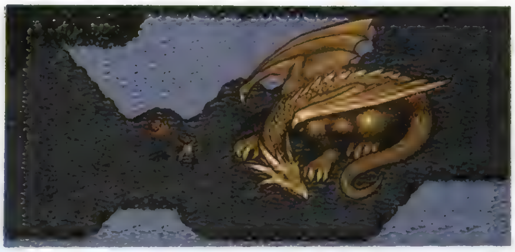
今月の ビヨビヨ情報

秘密もイベントもいっぱい！ のゴージャスな港町モンマルト。その昼と夜を大公開だ！ RPG史上まれに見る"姿を変える町"に注目してほしい。「ビヨビヨ」の冒険はこの港町から大海原を渡り、大空を駆ける！……のか？ というわけで、RPGのお約束、主人公たちがのりこむ乗り物の一部も紹介するぞ。その他にも、CGを使ったオープニングや頭を悩ませるパズルなど、今月も見どころ満載なのだ。でもって発売日の方も、もしかしたらもう目前に迫っている!! （大予言）

「ビヨビヨ」に登場する乗り物が公開されるのは、今月がはじめて。紹介するのは「船」と「ドラゴン」の２種類だ。船はＲＰＧの定番、海を渡る乗り物では最もポピュラーなものだ。これがなくては、まずお話にならないだろう。一方のドラゴンは、恐ろしいキャラクターとしてＲＰＧに登場することは多いけど、空を飛ぶ乗り物としては少ないんじゃないかな？ 珍しく心の優しいドラゴンなんだろうね。

▲よりスケールの大きな冒険へと導く乗り物の数々。旅には欠かせない。

船なんてのは当たり前!



謎のドラゴン

乗り物以外にも、ドラゴンは登場する。上の写真の金色のドラゴンも、その正体はまだ謎のままだ。また、ベビードラゴンのスタイナーも気になるところ。何か重要な役割があるに違いないぞ。

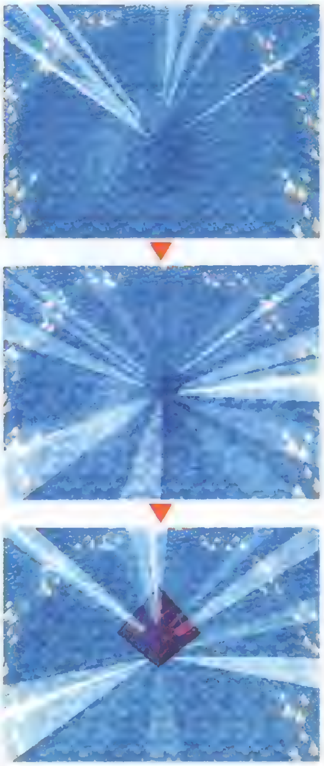
フィールドマップにも期待大だ!

目立たないけど、実は高度なポリゴン技術で表現されているフィールドマップにも、何か大きな「仕掛け」があるはずだぞ！

▲▼浜辺で盛り上がっている荒くれだが気のいい海賊たちは、いろんな情報を教えてくれる。まだ見ぬ未知の世界のヒントも隠されているはずだ。

真夜中のモンマルト

昼間は浅瀬だった部分が、引き潮の影響で砂浜になっているため、真夜中のモンマルトはかなり広くなっている。砂浜にはテーブルが出されて、昼間はおとなしくしていた海賊たちが酒を飲んで騒いでいるぞ。日中とはまた違った活気にあふれているのだ。また、夜にならないと開かない店や、地下への入り口、様々なイベントなどのお楽しみもいっぱい隠されている。行ける場所には残らず足を運んで、情報集めや夜遊び（？）を楽しもう!!



海中から現れるこの物体も乗り物なのか？

◀海の底から浮かび上がってくる謎の物体。宙に浮けるということはやはり乗り物なのかな？ なにやら神秘的な科学力によって生み出されたもののようだが。

BATTLE 戦術と魔法

「作戦」と「隊列」は、戦闘の勝ち負けを左右する重要なシステム。戦闘に関してもビジュアル中心の情報が多かったけど、今月は戦略的なシステム面の情報がメインなのだ。

「ビヨビヨ」の戦闘は敵・味方ともパーティで戦う。フィンが旅を始めたばかりの頃は仲間が少なく、戦闘では苦戦を強いられるが、やがてパーティのメンバーが増えていくと豊富なバリエーションの戦略が立てられるようになり、戦いは複雑で、でも楽しいものになっていくのだ。

ここで紹介する「作戦」と「隊列」のシステムは、プレイヤーが考えた戦略を、戦闘にいかんなく反映させるためのもの。ＶＰ・ＬＰのシステムによって、プレイヤーキャラに必要最低限の体力しか与えられない『ビヨビヨ』では、ダメージを最小におさえるための戦略がとても重要になるのだ。メンバーの状態に常に気をくばりながら、より確実な戦い方を考えねばならない（もちろん連打も忘れずに！）。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

作戦

実は、フィン以外のメンバーにはそれぞれＡＩ機能が用意されていて、プレイヤーがコマンドを入力しなくてもそれぞれの意志で戦ってくれる。作戦コマンドとは、ＡＩで動く仲間たちにどんな戦い方をしてほしいかの指示を出すものなのだ。出せる作戦コマンドの種類は５つ。仲間たちは、その作戦に従って戦ってくれるぞ。もちろん個別に指示することもできる。

▶パーティーメンバーへの指示は１ターンごとに変えられる。状況に応じて作戦を変えながら戦うのが基本なのだ。

◀それぞれの作戦コマンドが持っている〝意味〟をきちんと覚えておかないと、大変なことになるかもよ。

●チャージ
持てる力のすべてを使って、敵に総攻撃をしかける作戦だ。モンスターを一気に葬りたいときや、まさに命がけのボス戦で使えるね。

●ファイト
攻守にバランスのとれたスタンダードな作戦コマンド。ＨＰが少ない敵には低いレベルの魔法で攻撃するというふうに、効率的に戦ってくれる便利な作戦だ。

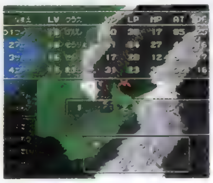
●リザーブ
この作戦コマンドを実行すると、仲間たちが一切魔法を使わなくなる。ＭＰを温存したい場面で使おう。

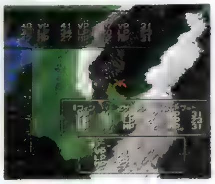
●ガード
仲間の命＝ＨＰを最優先に考えて戦う作戦コマンドだ。ＨＰが減った仲間をこまめに回復するので、安心して戦える。

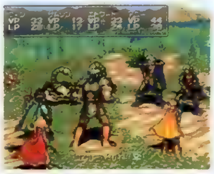
●マニュアル
ＡＩを解除して、仲間全員の行動をプレイヤーが直接入力する作戦コマンド。一番堅実な作戦。

隊列

戦闘中のメンバーのポジションを自由に設定できるのが、隊列システム。前列には接近戦が得意なキャラ、後列に魔法が得意なキャラを並べるのが基本。前列のキャラは受けるダメージが大きいので、こまめに回復してやろう。







▲▼▶後列のキャラクターは受けるダメージは少ないけど、直接攻撃で敵に与えるダメージも少なくなってしまう。ＨＰがわずかになったキャラを後列に回してかばったりしよう。

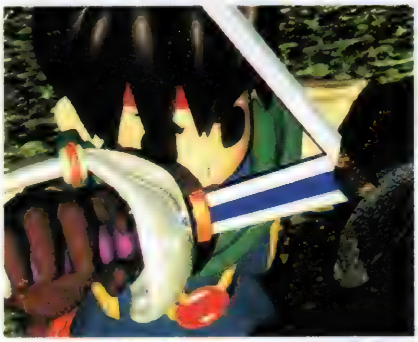
召喚魔法

先月はサラマンダーの召喚魔法を紹介したけど、今月はさらにド派手なタイタンを紹介だ。バトルステージの「へり」に手をかけて出現する様子は圧巻！の一言だぞ。

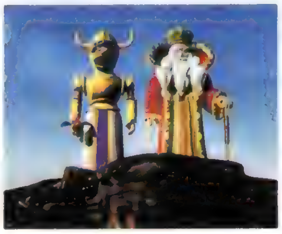
▲◀敵のまっただ中に岩石の雨を降らせるタイタン。大地の精霊らしい、力強い攻撃だ。

次世代RPGの真髄! 超美麗CGに注目だ!!

３Ｄポリゴンで駆使して描かれたオープニングデモはかなりのハイクオリティ！　画面写真からも、キャラクターたちがなめらかに動く様子が伝わってくるよね。オープニングに登場するのは、フィンとその父親であるケビンズ。そしてマリオン国を我がものにせんともくろむバンドール王と軍師シュタットだ。このキャラクターたちが、マリオンが侵攻されるまでのプレストーリーを物語るぞ。



▼バンドール軍をひきいるシュタットとバンドール王が、丘の上からマリオン国を見おろしている。マリオンに危機が迫っている！



▲月に一度、フィンに剣の稽古をつけにやってくる父親のケビンズ。彼はマリオン国の騎士であり、厳格な父親でもあるのだ。

◀深い信頼関係で結ばれている父と子。それ故に、稽古は実戦のようにきびしい。

パズル PUZZLE

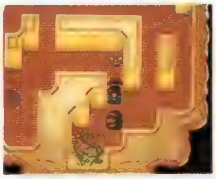
プレイヤーのゆくてをはばむ難問・奇問ぞろいのパズル。メッセージによる明確なヒントは、一切ない。自らの頭で考えて、クリアする方法を見出すしかないのだ。

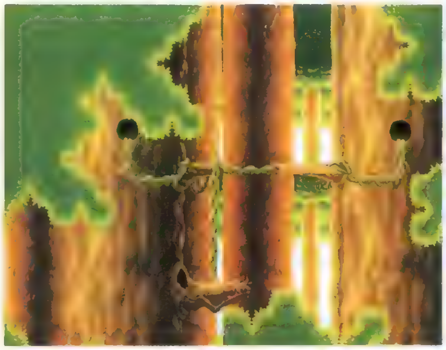
見た目の美しさだけでなく、謎解きの楽しさを追求したマップがたくさん用意されているのも『ビヨビヨ』の大きな魅力。しかも、あらかじめ「〜のダンジョンにはパズルがあるよ」などと知らされてはいない。迷宮で、洞窟で、町の中で、難問・奇問は突然あらわれて「さあ、解いてごらんなさい」とばかりにゆくてを阻むのだ。いつどこでパズルが挑戦してくるかわからない緊迫感も、このゲームの楽しみなのである。

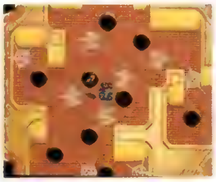
ここで紹介する3つのマップは、どれもかなり頭を使わないと解けない難問ばかり。どこで登場するかはまだ秘密だけど、画面写真をじっくり眺めて今のうちから解き方を研究しておくのも悪くないかもね。

木の塔のパズル

「木の塔」を通り抜けるためには、一度上まで上って、また下りなければならない。上るときと下りるときとでは、違うルールのパズルに挑戦しなければならないぞ。クリアのヒントは、上りでは穴をふさぎ、下りでは蜘蛛の巣を避けることだ。



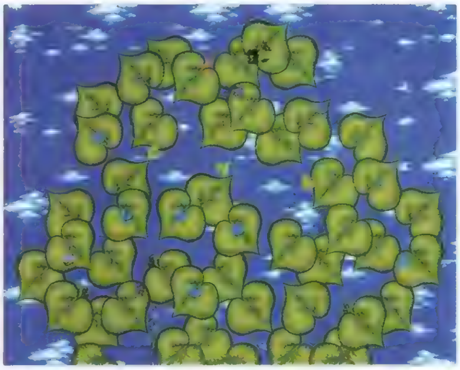




▲穴に落ちると当然、下の階まで落ちてしまう。だんご虫を使って穴をふさぎながら上の階に続く階段を目指そう。下に戻るときは、とにかく手あたりしだいに穴に落ちてみればいいのだ。

葉っぱのパズル

童話「ジャックと豆の木」を思わせるマップ。フィンたちは、この巨大な植物の先端になんとしてもたどり着かなくてはならない。しかし、ここにはロープもはしごもないので、このままの状態ではどうやっても上に登ることはできないのだ。周りにあるものは、大きな水滴と、ところどころに生えている小ぶりの葉っぱ。さて????



葉に秘密が

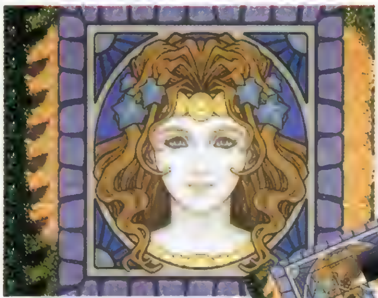
水を運んで…

虫は邪魔者!

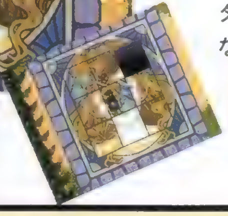
ヒントは植物を成長させること。そのためには何をすればいいのかな？ 小学校低学年の理科ね。

女神のパズル

昔よく遊んだ「15パズル」の要領で、パーツをずらしながら巨大な絵を完成させよう。絵のパーツは踏んだ瞬間にずれてしまう。無駄に歩きまわると混乱するので、キャラクターはむやみに動かさないように。



▲見事そろった！ 美しい女神の肖像の完成だ。落ちついてやればなんとか解けるものだ。



バラバラ

◀最初に、絵のパーツがシャッフルされる。

ケビンズ

オープニングにも登場する、フィンの父親がこのケビンズだ。現在はマリオン国の騎士長を務めており、バンドールの襲撃に備えて多忙な日々を送る。

◀バンドールの侵攻に対して、彼はどう戦うのだろうか?

ドミノ

海に生きる海賊。ナイフ使いの達人であることと、家族のかたきを討つために海賊になったこと以外には何もわかっていないのだ。伝説に興味を持つ。

◀「伝説に興味を持つ海賊」。やはりストーリー上は語り部としての役割を持っている?

これまで敵・味方を問わずかなりの数のキャラクターを紹介してきたけど、全員覚えているかな？ 序盤のストーリーに重要な役割を果たす者（ケビンズ他）もいれば、その登場はまだまだ謎に包まれた者（ドミノ他）も多い。発売前に、もう一度確認しておこう。

ビヨンド・ザ・ビヨンド
〜遥かなるカナーン〜

●ジャンル　RPG●メーカー　SCE
●発売日　秋予定●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーモード(絶対必要)●多人数プレイ　不可

戦国サイバー 藤丸地獄変 FUJIMARU

最新情報盛りだくさん! ついにゲームの核心が明かされる…

ゲームの主軸となる戦闘システムと育成システムを合わせて大紹介! さらにゲームの流れに沿って、注目のストーリー部分にも迫っていくぞ。

まずは基本的なゲームの流れを把握するベシ

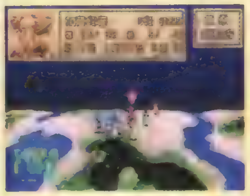
藤丸地獄変

S・RPGと育成SLGをドッキングさせた異色のシステムで登場する「藤丸地獄変」。今回はゲームの進行システムからストーリーまで、気になる部分を一挙に紹介していくぞ。まず基本的なゲームの流れは右に紹介したようにフィールドでの戦闘→隠れ里での修行…と交互に展開して行くぞ。この2つの部分では、やることがまったく違うので、そのへんはストーリーを追いながら解説していこう

忍者の隠れ里で…

セカンドバトル

二幕 裏切り者



ここからは出撃するキャラを選んだり武器を装備したりできるぞ。万全の体勢で戦えるのだ。

忍者の隠れ里

修行や開発

戦いに勝つと隠れ里(忍者たちの本部)に入れる。修行や開発をしてガンガン強くなろう。

オープニングバトル

一幕 侵入者

オープニングバトルとして強制的に始まる戦い。ここで負けたらゲームは始まらないのだ。

戦国時代に生きた忍びたちの物語…

時は戦国の時代。大名と呼ばれる者たちは領地を求めて争い、戦いに明け暮れていた。大名はさらなる力を求め、強大な力と手を組む。その力、忍者という。忍者の活躍で大名は多くの領地を我が物とする。大名、武田信玄もまた強大な忍軍を隠れ里で育てようとしていたが、野望半ばでこの世を去り、その忍軍の存在は闇に葬られた。その名をはぐれ透波という…。

オープニングバトルで戦闘システムをチェック!

ゲームをスタートさせるとオープニングのストーリー、そして一幕のストーリーが久米明氏のナレーションで語られるぞ。その後、一幕の戦いが始まるのだ。戦闘はターン制。味方の5人の行動が終了すると敵の順番になるぞ。ここでの戦いは味方キャラも決まってるし装備のチェンジもできない。今、持っている軍勢で戦わなければならないぞ。負けたらゲームは始まらないので手堅く戦っていくベシ。

【一幕】

侵入者

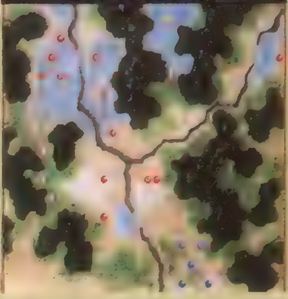
はぐれ透波
対
鉢屋衆

信玄の死を伝えるため数名の巫女たちは、はぐれ透波たちの住む隠れ里への道を急いでいた。だが隠れ里を目前にしたところで、たちの悪い盗賊集団、鉢屋衆に襲われてしまう。あわや全滅という危機に、ついにはぐれ透波の一団がその姿を現したのだった…。

軍勢比較

はぐれ透波	5
鉢屋衆	15
NPC	5

戦場マップ



▲マップでは味方は青色、NPCはピンク色、敵は赤色の点で表示されるぞ。

最初のパーティは5人

煉獄藤丸

忍者刀を使っての直接攻撃がメイン。イベント後朱雀、白虎、玄武、青龍の技を会得。

オロチの傍太

装備しているブーメランは間接攻撃用の武器。離れた敵でも攻撃することができるぞ。

送り屋岩鉄

最初は素手でしか攻撃できないが、修行させれば鎧刀転術を使った強力な攻撃を覚える。

肉玉堺五郎

メインの攻撃は体当たり。体力、守備力が高いので壁として使えるキャラだ。

霧隠才蔵

忍者刀での直接攻撃がメイン。修行しだいで、さまざまな霧双剣術を会得するぞ。

敵首領、力野轟陽を狙って進撃だ

マップ左上にいる敵の首領、力野轟陽を倒せばクリア。でもいきなりコイツを倒してしちゃうとほかのザコキャラの経験値がもったいないぞ。ザコを処分してから力野轟陽を倒した方が、良さそうだ。部隊を2手に分けて進撃させよう。

▲NPCも出現! 話しかけると仲間になり、この戦いに参加させることができる。全員仲間にしちゃおう。

◀力野轟陽は棍棒による直接攻撃と、間接攻撃を仕掛けてくる。ダメージを回復させてから戦え。

直接、間接攻撃を使い分けろ!

攻撃方法は大きく分けて2種類。武器による直接攻撃と術や技を使った間接攻撃だ。ただ、ブーメランなど特殊な武器が装備できるキャラは間接攻撃が可能だぞ。上手に使い分けていこう。

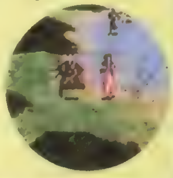
▲赤い部分が攻撃範囲。これは間接攻撃の場合だ。

▶戦闘画面ではブーメランが敵めがけて飛んでいくぞ。

◀直接攻撃の場合敵に隣接して攻撃を仕掛ける。戦闘シーンも異なるぞ。

NPCに話しかけて仲間に!

マップ左側にいるNPCは主人公の藤丸が話しかけないと仲間にならないキャラもいる。部隊を2手に分け藤丸は左へ、他のキャラは右側へと進撃させることになるだろう。キャラに隣接するだけで、話しかけたことになる。



▼どの方向からでも話しかければOKなのだ。

◀5人のNPCに話しかけ、5人とも仲間にしちゃおう。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc. ／制作 パンドラボックス

藤丸地獄変

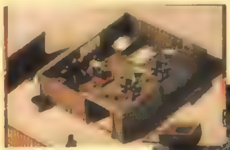
隠れ里で仲間たちをガンガン成長させろ!

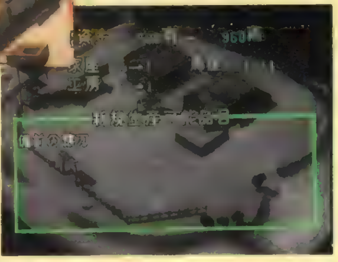
オープニングバトルをクリアすると隠れ里に入ることができるぞ。ここは言うなれば、はぐれ透波たちの基地。メンバーたちはここで自給自足の生活をしているのだ。隠れ里ではキャラの能力を上げたり、薬草や武器などを開発したりすることができるぞ。その方法はとっても簡単。それぞれのキャラに実行させるコマンドを振り分けてスタートさせるだけだ。今回はコマンドの一部を紹介するのでとりあえずチェックしておこう。

▲専用のコマンドがあるキャラもいる。才蔵は霧双剣術の修行ができるのだ。

アイテムの開発生産

武器や防具、それに薬草などはお店で買うことはできない。どうするかというと、すべてここに紹介したコマンドで開発、生産するのだ。薬草関係のコマンドはほとんどのキャラが実行可能。だが序盤では武器の開発や生産は切り回し驒丈の専門分野。専用のコマンドが用意されているぞ。このコマンドは毎回実行し、早めに新兵器を開発、生産させよう。





▲実行すると人形劇が流れるぞ。これは薬草を生産しているところだ。
▶驒丈が開発した兵器は次回から量産可能になる。じゃんじゃん開発だ。

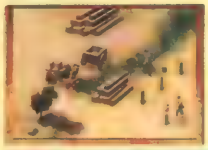
- 薬草採取
- 薬草栽培
- 薬草開発
- 薬草生産
- 秘密兵器
- 開発秘密

働いてお金を稼ぐ

お金は隠れ里の規模を大きくするのに絶対必要。多くのコマンドを実行して手堅く稼ごう。また、お金はもちろんキャラの能力もアップさせる一石二鳥のラッキーなコマンドもあるのだ。

- 行商
- 用心棒
- 飛脚
- 旅芸人
- 馬の買い付け

隠れ里の規模を拡大



隠れ里の規模を大きくすれば実行できるコマンドの種類が増えるぞ。そして工房を建設すれば武器や薬草なども大量生産しやすくなるのだ。

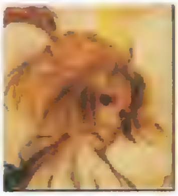
- 家屋の建設
- 工房の建設

NPCと残りのメンバーを加え、仲間は総勢16人に!

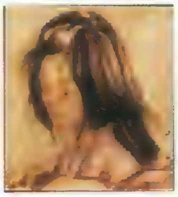
一幕に登場したキャラが5人。仲間になったNPCが5人。それに隠れ里に残っていたはぐれ透波のメンバー6人を加え、仲間は総勢16人になったぞ。それぞれ特殊な能力を秘めているキャラばかりなので、上手に成長させていこうぜ。

一幕で仲間になったキャラ

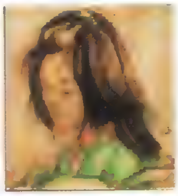
朧影のかなめ
最初から回復の法術を覚えている。修行させれば毒消しや眠りを覚ます術も覚えるのだ。



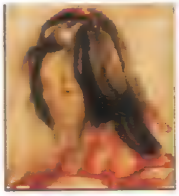
韋駄天風子
見習い中の「くノ一」で14才。攻撃力がそこそこあるので戦闘要員として使えるぞ。



夕霧
このキャラと右の2人は回復の法術が最初から使える。でも能力的にはほとんど同じ。



小夜
3人のキャラはサブの回復要員。序盤のうちは留守番させて薬草を生産させよう。



蘭
3人を育てる場合は法術の修行させること。毒消しなどの術も手堅く覚えていくぞ。

隠れ里に残っていたはぐれ透波のメンバー

煙羅の助八
煙を生き物のように操り、敵を幻惑させる技を使う。薬品を調合する能力も持っている。

切り回し驒丈
"からくり"を使った攻撃が得意。また武器や防具などを開発する特殊能力もあるのだ。

裁縫屋甚也
絹の糸を使って戦う異色のキャラ。全身に縫い目があり、その中に武器も仕込んでいる。

地獄極楽
はぐれ透波のまとめ役。天繰術を使い天変地異を起こす力を持っているらしいが…。

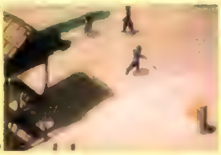
傀儡の楽天丸
人形遣賽天太とは双子の兄弟。賽天太の作ったからくり人形を操って敵に攻撃する。

人形遣賽天太
人形造りにかけては天下一品。彼の作った人形は、楽天丸の強力な武器になる。

攻撃力や体力を上げる

- 精神修養
- 体術訓練
- 武術訓練
- 法術訓練
- 特殊技の訓練

戦闘にそのまま影響するコマンドばかり。戦闘に参加させるメインキャラを選び集中的にパワーアップさせるのがポイント。弱点のないキャラに育てよう。



▶武術訓練のパターンがとにかく豊富なのだ。

忍術を会得する

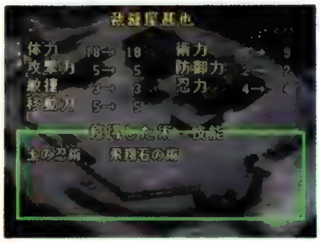
- 風の忍術
- 土の忍術
- 水の忍術
- 火の忍術
- 金の忍術

修行することで忍術を会得できる。キャラとの相性もあるみたいで、会得するまでにかなり時間がかかる場合も…。考えながら修行させなくちゃダメみたいだ。

▶覚えた忍術は、すぐに戦闘で使ってみよう。

結果発表

修行風景などがすべて表示されると、結果が発表されるぞ。ここでは各キャラごとにアップした能力や覚えた忍術などをチェックすることができるのだ。さらに新たな武器などの開発、生産状況なども教えてくれるぞ。見落としのないようにしっかりチェックしておこう。



そのほか隠れ里ではこんなこともできる

各キャラのステータスチェック

サブ画面では、キャラの能力数値や覚えている術や技、さらにプロフィールなども見ることができるぞ。体力や攻撃力などを細かく知りたいときは、ここでチェックすればバッチリだ。また、各キャラのプロフィールには意外なことが書かれている場合も…。

◀数値がアップすれば、ここの棒グラフがグ〜ンと延びるハズ。それがすっごく楽しみ。

次の戦闘に出撃するメンバーを選ぶ

結果発表が終了すると次の戦闘に出撃するメンバーを選ぶことになるぞ。装備品や持ち物を整理してから選んでいこう。出撃できる人数は画面左上に表示されるぞ。二幕の戦闘には８人のキャラを出撃させることができるのだ。

▼直接・間接攻撃要員、そして回復要員をバランスよく出撃させるベシ。

アイテムの装備も

▲薬草を補充したり、生産された新兵器を装備したりと、出撃前はけっこう忙しいのだ。

準備ができたら二幕へと突き進め!

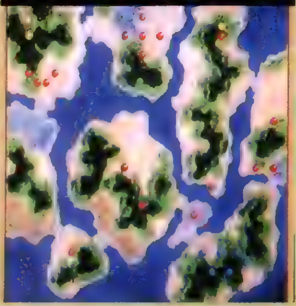
【二幕】

裏切り者

はぐれ透波 対 透波忍軍

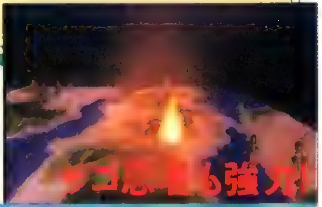
信玄おかかえの忍者集団だった透波軍団長・加藤段蔵は、はぐれ透波の存在を知り、怒りの頂点に達していた。自分たち透波という配下があるのに裏ではさらなる忍者集団を育成していた信玄が許せなかったのだ。加藤段蔵は怒りの矛先をはぐれ透波に向け、隠れ里を襲撃する。

戦場マップ



▲移動が困難な地形での戦い! 敵首領、加藤段蔵はマップ最上部の中央だ。

▼マップ上で忍術を使ってくるぞ。ド派手な火の忍術は超強力!



ザコ忍軍も強力!

二幕からは出撃キャラを選べるので万全の態勢で戦うことができる。でも敵もそれなりにパワーアップしているぞ。ザコ忍者でも油断すると大ダメージを受けるのだ。

▶この体当たりは拡大しながら迫ってくる!

加藤段蔵の飛翔攻撃!

藤丸地獄変

戦国サイバー

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／10月27日●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

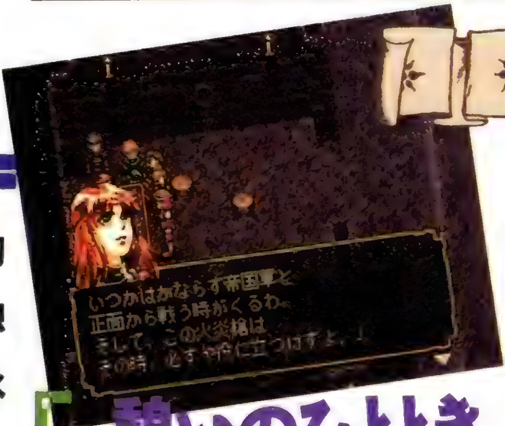
幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／年末発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

これで一応、主人公が本拠地を手に入れるまでの序盤ストーリーを紹介し終わった。これから本拠地システムや戦争イベントといった、このゲームならではのシステムが活躍してくるのだろう。オーソドックスなRPGということで期待しているのだが、発売予定が延びてしまっているのがちょっと気にかかるところだ。（PON）

ファンタジック群雄伝



序盤ストーリー完結

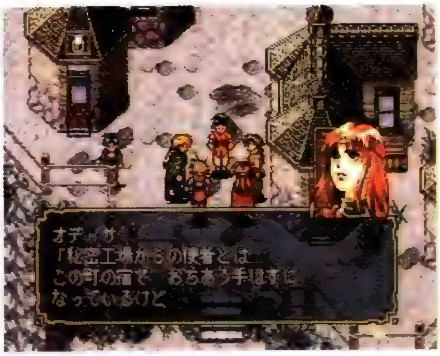
ストーリー紹介ももう4回目になり、序盤も大詰めを迎えた。次から次へと起こる事件にハラハラさせられたが、今回で一段落つくようだ。ここで前号までの物語のあらすじを紹介しよう。

帝国軍の一員だった主人公は、親友テッドに託されたソウルイーターの紋章が原因で帝国に追われる身となってしまう。そしてふとしたことから解放軍のリーダー、オデッサ・シルバーバーグと知り合い、仲間にならないかと誘われるのだ。すぐに答えを出せない主人公はしばらく解放軍のアジトにいることにする。そんな折、オデッサから「火炎槍」の設計図を秘密工場に届ける仕事を頼まれる。オデッサも一緒に行くことになり、一行は出発するのだった……。

憩いのひととき

秘密工場からの使者と落ち合う約束のサラディの町に向かうため、虎狼山を越えるオデッサと主人公たち。途中、ルドンの宿屋で一悶着あったが、何とか町までたどり着くことができた。ここで主人公たちは山越えの疲れを癒そうと、ひとまず宿をとることにする。その夜、ふと目を覚ました主人公は、同じく寝付けずに起きているオデッサとひととき語り合う。お互いに考えを理解し、ある種の信頼関係が生まれたようだった。しかし、この時間が嵐の前の静けさになろうとは……。この後2人の上にある出来事が襲いかかろうとしていたのだ！

▼ようやくサラディの町に着くことができた。秘密工場の使者とはどこで落ち合う手筈になっているんだろう。



▲夜風に吹かれながらオデッサと語り合う主人公。こうしていると帝国軍との戦いが嘘のように思えてくる。

▶軍師マッシュは頑なに心を閉ざし、主人公の話に耳を傾けようともしてくれない。

▲国の中央に位置する大きな湖、トラン湖を渡るのは大変そう。マッシュを仲間にすることができれば、また新たな道が開けるのだ。

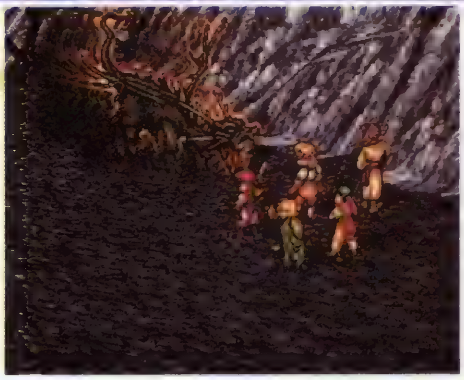
新たな仲間

一方、解放軍のアジトは帝国軍の急襲に遭い、不意をつかれ壊滅してしまう。解放軍は拠点を失い、ふりだしに戻る結果になった。残された主人公たちは、オデッサの言葉に従いセイカの町に住むマッシュという男のもとを訪ねる。マッシュは、かつて帝国軍で手腕を振るった軍師だったが、今は帝国への協力を拒んでいるらしい。この男が力を貸してくれれば解放軍を立て直せるかもしれないが、主人公たちは冷たく追い払われてしまう。彼を仲間にするにはどうしたらいいのだろう？

 ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。

新生解放軍の旗揚げ

軍師マッシュが仲間になれば、次にやるべきことは新本拠地探しだ。マッシュの進言により、トラン湖に浮かぶ古城を手に入れようと決心する主人公。だが同時にそれは、古城に巣くうモンスターを退治するという危険な賭けだった。霧に煙る古城を探検するメンバーは、ついにモンスターのボス、ドラゴンゾンビに挑む。新たに仲間に加わったカミーユやタイ・ホーの協力もあって、無事ボスを倒すことに成功！　そして、ここを本拠地とした新生解放軍の旗揚げを行うのだった！



◀古城に巣くう中ボス、ドラゴンゾンビを倒せば新本拠地が手に入るぞ。

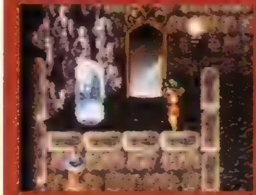
トラン湖の古城を本拠地として入手！

▲自分の名前がそのまま城の名前になるなんて、ちょっと恥ずかしい気もするな。ちなみに後で城名を変えられるぞ。

▶一時はもうダメかと思ったけど、何とか解放軍を立て直すことができた。これから仲間をたくさん集めていこう！

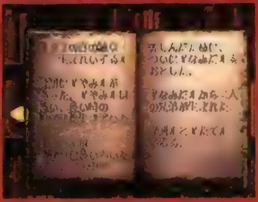
これから本当の戦いが始まるのだ!!

お楽しみがいっぱいの本拠地生活



本拠地が手に入ると108人まで仲間を増やせるようになり、自由にメンバー交代もできる。そして、仲間の数が一定を越えるたびに城全体の規模も大きくなっていくのだ。また、いろいろな職業のキャラクターを仲間にすることによって、城の中に便利な機能ができていく。例えば、道具屋や鍛冶屋などの店ができたり移動魔法が使えるようになったりなど、さまざまな部屋が作れるのだ。今回は、その中でも今まで詳しく分からなかった新しい機能について紹介するぞ。

図書室



◀ここに置いてある本で帝国の歴史などを知ることができるのだ。

約束の石板

◀これは仲間になったキャラクターのデータを一覧できる機能。

城の機能の中でも、一風変わっているのが風呂だ。これは風呂職人を仲間にすると作れるもので、本拠地の中でお風呂に入れるというちょっとしたお楽しみ感覚。しかもこれは城の規模に応じてどんどん立派になっていくというのだ。どこまで豪華になるのかな？

▲これはレベル1の風呂。まだまだ質素だね。

▲レベル2になると少しは立派なお風呂になった。

▲同じレベル2だが、置物や絵を飾ることで豪華に！

どんどん豪華になっていくぞ！

ミニゲーム "チンチロリン"も遊べる

◀賭場の胴元を仲間にすると、なんと昔懐かしのレトロなゲーム"チンチロリン"が遊べるお店も作れるぞ！

幻想水滸伝

ツインビーミラクル
～不思議なベルの大陸～

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

あのツインビーパラダイスのキャラたちが活躍するとあっては、人気が出ないわけがない。戦闘シーンでの攻撃なども、それぞれのキャラの個性を生かしたものになりそうで楽しみ。〔TAC〕

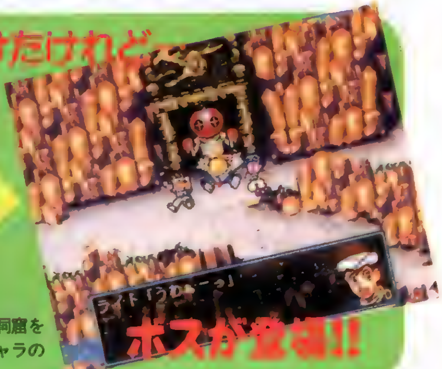
キャラクターの魅力満載

気になるイベント画面を公開!!

ストーリーの始まりは、どんぶり島のはるか東にあるパエリア大陸に異常なエネルギーを感知したシナモン博士が、ライト、パステル、ミントの３人を調査に向かわせるところから。ところが、謎の暗雲におおわれた大陸上空で竜巻に巻き込まれた３人は、ばらばらに吹き飛ばされてしまうのだ。大陸の南西にある島に墜落したライトは、ミルという少年に助けられて目を覚ます。ライトとミルは、仲間を探して、この大陸に起きている異変を調べるため、２人で旅立つのだ。

◀ミルの部屋で目覚めたライト。ここから冒険が始まるのだ。まずは、墜落したツインビーを探さないといけないぞ。

ツインビーを助けたけれど



ボスが登場!!

▲▶ようやくツインビーを見つけて洞窟を出たライトたちの後ろから、ボスキャラの"トマートン"が現れてビックリ!!

ＰＳならではの視点移動がスゴイ

◀ツインビーをズームアップ。視点の高さも変化している。

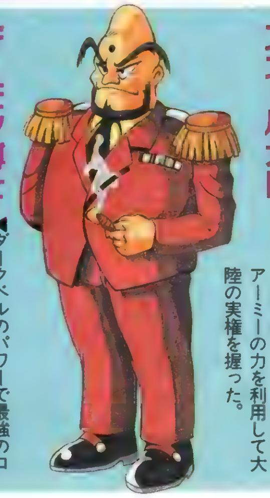
ダークアーミーをあやつる悪役たち

今回、新しく紹介するのは、敵の黒幕となる悪役キャラたち。パエリア大陸では、凶悪なロボット軍団"ダークアーミー"が暴れて人々を苦しめている。それを背後であやつっているのが、彼らなのだ。

◀なにやら、よからぬ相談をするスメール大臣とデーモン博士。

デーモン博士

◀ダークベルのパワーで最強のロボットを造り、世界征服を企む。



スメール大臣

◀大統領を軟禁し、ダークアーミーの力を利用して大陸の実権を握った。

エチゴヤ

◀名前でわかるとおり、大臣の力で大陸全土に店を広げている悪徳商人。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

FEDA

エンブレム・オブ・ジャスティス・リメイク(仮)

●ジャンル/RPG●メーカー/やのまん
●発売日/10月予定●価格　未定
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ　不可

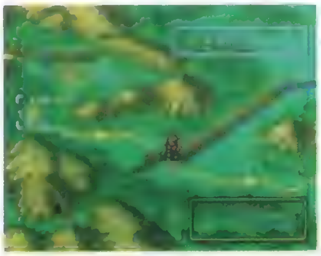
ココが違う RPG POWERチェック!

今月紹介したような美しいムービーは、次世代機のスペックがあればこそ可能になったもの。ストーリーの山場に挿入される、ゲーム中のビジュアルによる演出にも期待だ。（真）

SLG+RPG

オープニングアニメを大公開!超美麗ビジュアルに注目!!

ロウ、カオス、ニュートラルという、3つの属性がストーリーの重要な鍵になっているシミュレーションRPG「FEDA」。今月紹介するオープニングシーンでは、物語の発端がわかるのと同時に、3種類の属性が持つ性質をかいま見ることができるのだ。主人公が率いる部隊の属性は、ゲームの進行を大きく左右するぞ。オープニングをしっかりと見て、属性の基礎とそれぞれの特徴を把握しておくといいぞ。



▲プレイヤーがとった行動によって、振り子のように属性は変化する。

ミレニアム・ナイトメア戦役

千年間続いたヒューマン対亜人類の戦争。この戦争の終結後から「フェーダ」の物語は始まる。

帝国軍の虐殺に怒りをおぼえ、ブライアンは反逆の刃を抜きはなつ

ブライアンの怒りが、頂点に達したとき……

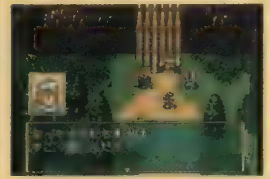
少女を守るため、上官であるアルノスにブライアンが剣を向けるこのシーン。正義感の強いブライアンの性格をうかがいしることのできる、オープニングの見せ場だ。

絵コンテでは?

ハイクオリティなビジュアルシーンとして完成されている、オープニングアニメーション。しかし、その完成度も綿密に準備された絵コンテがあってのものなのだ。これはアルノスが少女に迫る場面の絵コンテ。実際のアニメーション画面と比べてみて、どうかな?

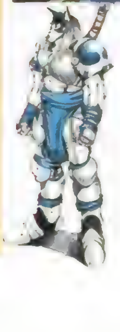
SFC版では?

SFC版のオープニングは、ビジュアルシーンではなく、マップ上のキャラクター同士のやりとりでストーリーが展開されていた。メッセージはわかりやすく、これはこれで味があって良かったんだけど、やっぱりアニメーションの方が、迫力と臨場感があっていいよね?



▲顔グラフィックで誰のセリフかがわかった。

▲今月紹介したオープニングアニメと同じシーンが、これ。



ブライアンを支持し、同じく帝国のやり方に疑問を抱いているアイン。ブライアンは彼と共に牢を脱走する。

©1994,1995 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT

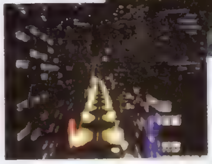
RPG Station

PS・RPGのすべてをこの1ページに凝縮

PS・RPGのすべてを完全網羅！ 超期待の新作情報もバッチリお届けするぞ。今月の注目作は『東京ダンジョン』だ!! RPGファン必読の濃縮RPG情報ページなのだ!!

注目のバトルシーンに迫る!

2020年の東京を舞台に、現実世界と仮想現実空間を交互に移動しながら怪事件の謎に迫るサイバーパンクRPG「東京ダンジョン」。仮想現実空間では、セキュリティ・プログラムや、主人公と同じくコンピュータにアクセスしている会社員・警備員たちと遭遇することで、戦闘に突入する。バトルは当然のことながら、どちらかが倒れるまで続くのだ。



▲◀2020年の東京と仮想空間のウェスタン・ノード。2つの世界が折り重なる。

▶戦闘のタイプはオーソドックスなコマンド型。

▲現実世界では敏腕刑事でも、仮想現実空間では話は別。事件の謎を解くために、経験を積んでレベルアップしなければならないのだ。

鈴木亜矢子 ケビンが追っている事件の被害者、鈴木進の妹。事件解決の鍵をにぎっていると思われる重要な人物。

ケビン 新宿署の刑事。ある事件を担当したことで、奇怪な現象に巻き込まれる。

▲アステカの神殿内部。誰??

この「手」が電脳世界を切り裂く

仮想現実空間の戦闘シーンで、敵を攻撃するときに振りおろされる「右手」。このグラフィックで握っているのは斧のようなものだけど、状況に応じて剣や槍など他の武器に持ち変えることもあるのだ。

東京ダンジョン

●ジャンル／RPG●メーカー／角川書店
●発売日／12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

RPGステーション

まだまだあるぞ! PS・RPG期待の10タイトル!!

ウィザードリィVII	あの名作RPGがグラフィックを一新！ シリーズ最新作で登場する。モンスターの見せるCGアニメーションが戦闘の迫力と臨場感を高めまくっているぞ!!
クーロンズゲート	多層構造でプレイヤーを惑わせるダンジョン。サイバーパンクの色濃い世界観。タイトルの発表から約1年を経て、いよいよ次号より本格展開開始なのだ!!
デフコン5	RPGというよりも、直接的なゲーム性は3DSTGのもの。それに加えてSLGっぽい要素もある。でも、この緊張感は、やっぱりRPG！……なのか？
怪獣戦記	「怪獣」と聞くと、どうしても○○マンと戦う悪モノという印象が強いけれども、このゲームの「怪獣」はそんな幼稚なものではない。意外に（?）シリアスなRPGなのだ。
ポポロクロイス物語	失われた母の魂を求めて旅立つ王子様……。SCEが放つ超王道ファンタジーRPGが、この「ポポロクロイス物語」だ。魔法の演出等にも期待したい。
アルナムの翼	PCエンジンで高い支持を得た「アルナムの牙」の世界を受け継ぐ正当派RPG。キャラデザインは当然木村明宏氏が担当し、「牙」のキャラクターも登場するのだ。
黄昏の国へのオード	まったくオリジナルの世界観、ストーリー、キャラクターでトンキンハウスが放つ、正当派ファンタジーRPG。戦闘システムにどのような工夫がなされるかも注目したい。
アリーナ	全米で大ヒットしたリアルタイム3DRPGがPSに登場する。魔導士ジェイガー・ターンによって幽閉された王を救出するために、「ケイオスの杖」を完成させるのだ！
大地の子供達	残念ながら、まだストーリー、システムともに謎に包まれたままのRPG。一点だけ公開された戦闘シーンの画面写真によると、戦闘はSLGっぽくも見えるのだが……？
ブルーフォレスト物語	東洋風の世界観と西洋風のファンタジーが融合した独特の世界が人気を集めた名作RPGが、PSに登場する。具体的にPS版に関する情報がまだないのは、残念なところ。

 ©1995 角川書店／ロー・R・アダムスIII世, KJT／サイベル

電撃Soft Station

ソフトもずいぶん増えてきたし、遊びたいソフトがたくさんあってどれから手をつけようか迷っている人も多いだろうけど、まだまだこんなものではない！　これから年末に向けて怒濤のようにソフトが登場するぞ。もちろん新作も次々と発表されているからチェックを忘れるな！

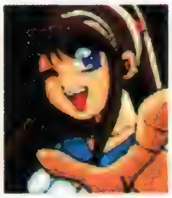
ぱいるあっぷ・まーち

●ジャンル／SLG●メーカー／プロシードユニ
●発売日／95年末予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／可(1〜4人)

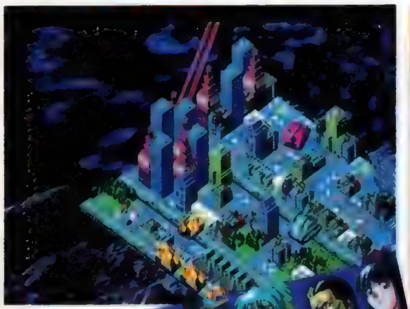
ココが違う PS POWERチェック!

シミュレーションゲームといえばすぐ難しいから苦手だ……なんて思う人もいるかもしれないけど、このゲームは違うぞ。何しろ操作もルールも簡単だし、登場するキャラクターたちは個性的でかわいい（特に女の子）から、誰でも楽しめること間違いなしだぞ！　（アッキー）

コミカルタッチのウォーSLG



ボードゲーム感覚でプレイできるウォーＳＬＧ、それが『ぱいるあっぷ・まーち』だ。このゲームの特徴は今までのＳＬＧにありがちな「わかりづらいルール」、「テンポの遅さ」をなくして、「簡単でスピーディー」になっているところである。さらにパーツを組み合わせてユニットを作成できたり、自軍のマーク（エンブレム）をデザインできるなど楽しめるシステム面も充実しているぞ。



◀▲マップは大都市やグランドキャニオンなど、変化に富んでいる。

▲ＯＬやプロレスラー、エルフ、ロボットなど様々な司令官たちが登場するのだ。

どのマップも1〜3時間と比較的短時間で決着がつけられるようになっているので気軽にプレイすることができる。パーティゲームとしても最適だ。

アニメーションだってするぞ!!

▲このゲームの最大の魅力と言えばやはりコミカルで個性的な司令官たちだろう。戦闘時には状況によってアニメーションしたり、しゃべったりするのだ！　上はレイファンの勝利アニメーションだ。この細やかな動きがわかるかな？

©プロシードユニ

Noël

ノエル

●ジャンル／ETC●メーカー／パイオニアLDC
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

タイトルの「Noël」とは、プレイ期間の最後である「12月」を表すフランス語だ。本作の内容は、存在感のある3人の女の子とプレイヤーが会話を楽しむという独特なスタイルのものだけに、フランス語が持っているオシャレな雰囲気が、けっこうハマっているよね。　（マグナム藤井）

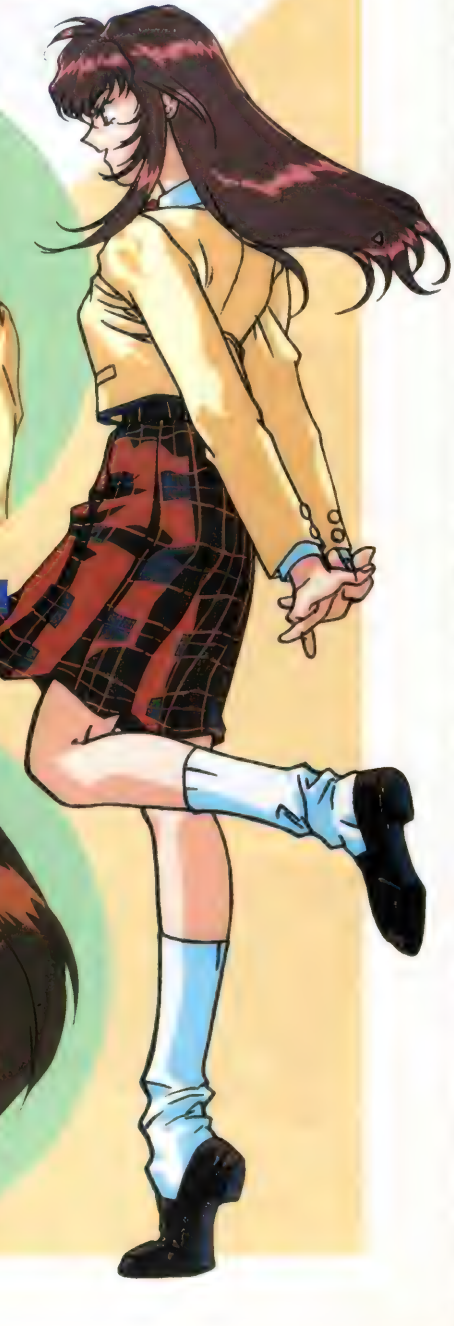
彼女とのクリスマスを楽しく過ごしたい♥♥♥

ある夏の日に、偶然キミと出会った3人の女子高生。9月になって突然連絡をくれた彼女たちと、TV電話を通じて会話を交わす日々がスタートする。OVA『ロードス島戦記』などで知られるアニメスタジオ〝マッドハウス〟が、3人のキャラクターデザインと作画を担当。桜井智をはじめとする声優陣の音声とアニメーションとがシンクロすることにより、胸がときめくようなリアルな雰囲気の会話を楽しむことができるのだ。

会話を通じて彼女たちと親しくなれば、3人の日常生活を撮影したビデオ・レターが送られてくることもある。やがて季節が進み12月になれば、キミの意中の女の子と、素敵なクリスマスを過ごすことができるかも!?

3人の女の子とデジタル・コミュニケート!

本作に登場する女の子には、それぞれ綿密な性格づけがされている。複雑に揺れ動く感情がリアルに再現されるから、まるで本物の女の子と同じ感覚で接することができるのだ！



kaho shimizu

ちょっぴり強引で、わがままなところのある清水代歩。でも、そんな態度もなんとなく許せてしまうところが、彼女の魅力なのだ。

emi sanokura

おとなしい雰囲気の佐野倉恵壬。だが彼女は、陸上の日本記録を持つスポーツウーマンなのだ。最近では、音楽のほうに興味があるようだが……。

yuka okano

男の子よりも機械やコンピュータに興味があるという、岡野由香。そんな彼女の心をつかむには、かなりの努力が必要かも？

©1996 PIONEER LDC,INC.

ストリートファイターⅡムービー

●ジャンル／ETC●メーカー／カプコン
●発売日／11月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!
このタイトルを期待して待っている人っていうのは、きっとアニメ映画版「ストⅡ」のファンなんだろうな。そういう意味ではデータベースのほうが期待度は高いんだろうけど、このゲームモードもなかなか個性的で面白い。こっちもプレイしてみてほしいぞ。（ジュピター藤平）

バトルサイボーグを育てろ

見るからに強そうなバトルサイボーグ。

これまでは具体的な情報が少なかった『ストⅡムービー』のゲームシステムが明らかになったぞ。

プレイヤーはシャドルーが開発したバトルサイボーグを操作して登場するキャラをサーチし、その必殺技をどんどん吸収していくのだ。最終的にはサガットを倒したという伝説の格闘家リュウと同じ能力を獲得することが目的だ。プレイヤーは、いわば「悪役」なのだ(えっ!?)。斬新な展開に期待大だね。

▼昨年公開された劇場版アニメ映画『ストリートファイターⅡ　ムービー』そのままのタイトル画面。オプションはやはりキーコンフィグだよね。自分にあったキー設定で、バトルサイボーグを意のままに操るのだ！

▲データモードで示されるキャミィのデータ。やっぱりフーリガンコンビネーションは覚えさせたいかな？

闇の秘密結社『シャドルー』。そこでは総帥・ベガの下、恐るべき性能を誇る新型サイボーグの開発が極秘に進められていた。優秀な肉体とずば抜けた行動力を持つ格闘家を追尾、捕獲し、世界制覇のための手先に変えるべくシャドルーの技術の粋を結集して作られていたのである。そしてこの新型サイボーグの完成により、ついにベガは世界制覇へ向けた最終決定を下したのである。

「世界には隠れた格闘家たちがまだ多数いる。中でも私の腹心、サガットを倒した『リュウ』という人物には謎が多い。その力は我がシャドルーのために大いに役立つはずである。何としても捜し出し、その全てを暴け!!」はたして伝説の格闘家リュウを捕らえ、その全てを奪うことができるであろうか？

3つのモードで戦え！

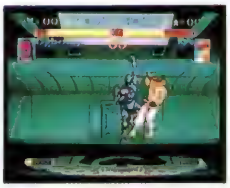
1 ゲームモード

先にも説明した通り、プレイヤーはシャドルーのバトルサイボーグを操って世界各地の格闘家たちをサーチし、学習する。どのキャラのどの技をバトルサイボーグに学習させるかはプレイヤーの自由だ。オリジナルサイボーグを育て上げるのだ。

▲リュウの昇龍拳をサーチ中！　これでサイボーグは昇龍拳を使うことができるようになる。好きな技を学習させよう。

2 模擬戦モード

自分の作り上げたサイボーグとコンピュータが仮想する「リュウ」のイメージと模擬戦を行う。友だちのサイボーグとパスワードによる対戦も可能なのだ。



▲画面レイアウトは、なんと『ストⅡ』とほぼ同じなのだ。

3 資料表示モード

ゲーム中に使用されている様々な資料を検索できる。ゲームが進行すればするほど見ることのできるデータも豊富になり、データ量も充実していくのだ。

▲ゲーム進行にともなって検索できるデータも増えるぞ。

伝説の格闘家リュウを捕えよ!!

©CAPCOM　※画面は開発中のものです。

卒業 ～クロスワールド

●ジャンル／AVG●メーカー／ハーティロビン／ソフィックス
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

PBMっていうのは、要するにRPGの行動申請を手紙でやるっていうものだ。自分のキャラの活躍が物語に与える影響は小さいけど、小説のなかで自分の分身が活躍するっていうのは、やっぱり嬉しい。PS版でも、こういう楽しみが再現されているといいんだけどね。（ジュピター藤平）

PBMで完成した世界がAVGになって登場!!

▲「～クロスワールド」の世界には、文字通り「卒業」シリーズのキャラたちが"生きて"存在しているのだ!!

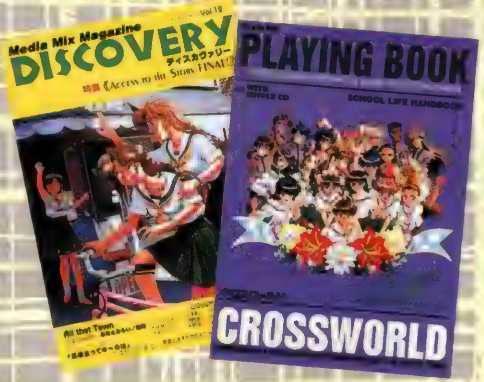
この『卒業～クロスワールド』は横浜が舞台になっている。しかもここには、あの育成ＳＬＧ『卒業』&『卒業II』の舞台でもある、伝説の清華女子高校が存在しているのだ。実はこのゲームは、ＰＢＭで展開されている同タイトルがゲーム化されたものなのだ。ＰＳ版はプレイヤーが１人の高校生となり、『卒業』シリーズのキャラクターたちと学園生活を過ごしていくＡＶＧになる。今度は教師としてではなく、同じ生徒として彼女たちに接することができるのだ。より身近な存在として、彼女たちの意外な一面が見れるかもしれないぞ。今のところ、マルチストーリー、さらにマルチエンディングのＡＶＧであるということ以外、システム面での詳細は不明だが、ファンなら期待せずにはいられないはず。続報を待ってほしい。

PSオリジナルキャラも登場!!

ＰＳ版のＡＶＧには、『卒業』シリーズのキャラに負けない個性を誇る(わがまま？) 新キャラが２人登場するのだ！

ＰＢＭ（プレイバイメイル）って一体何のこと……？

簡単に言ってしまうと、手紙のやりとりによって進行する、読者参加型の連載小説。自分のキャラクターを作って、月一回の行動申請をすると、その行動に対するリアクションが、小説形式になってプレイヤーに送り返されてくる。これが基本システム。プレイヤー同士での情報交換などによって、ゲームの楽しみは無限に広がっていくのだ!!



▲ＰＢＭについての問い合わせはTEL03(5610)4110株式会社Ｍ２まで。ただし、ＡＶＧの質問は受けつけてないぞ。

©1995, 1996 M2 CO.,INC.／SOFIX／ハーティロビン

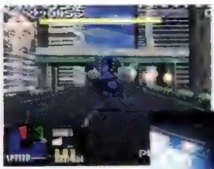
ホーンドアウル HORNEDOWL

●ジャンル／STG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／95年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／専用ガンコントローラ●多人数プレイ／可(2人)

テロリストをぶっ倒せ!

「ホーンドアウル」は、近未来の日本を舞台に、凶悪なテロリストグループ「メタリカ」と闘う機甲機動隊の活躍を描いたドラマチックガンシューティングゲームだ。登場するキャラクターや敵メカのデザインには「アップルシード」や「攻殻機動隊」、「ドミニオン」などでも有名な士郎正宗氏を起用、ハードな世界観を見せてくれるぞ。また、このゲームはコントローラとマウスのどちらでもプレイすることができるが、専用のガンコントローラを使えば、よりゲームの臨場感を高めてくれる。ボムや溜め撃ちを駆使し、テロリストたちを倒すのだ！

▲撃って、撃って、撃ちまくり、迫り来る敵を倒すのだ。


◀ステージの最後に待ち受けるボスたちは強敵ぞろい。油断するな。

▶オープニングやステージ間にはアニメのようなビジュアルシーンが！

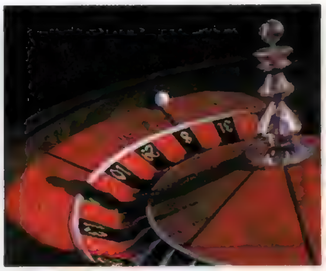
SUPER CASINO SPECIAL

●ジャンル／TBL●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／96年春予定●価格／未定
●対応周辺機器／マルチタップ●多人数プレイ／可(1~4人)

PSでラスベガス気分

ＰＳで本格的なカジノゲームが登場する。収録しているゲームは全部で7つ。その中にはルーレットやブラックジャック、スロットマシンなどの誰でも知っているものの他に、変形ポーカーの「レット・イット・ライド」など、日本人にはちょっと馴染みの薄いゲームまで収録している。また、このソフトならではの特徴として、ブラックジャックなどのテーブルゲームでは、プレイヤーとして参加するだけでなく、ディーラーの側に回ることも出来るのだ。更に、ほとんどのゲームが４人同時対戦可能なので、友達と盛り上がりたい人にもお勧めだぞ。

▲夢の777！ ちなみに、スロットマシンでも同時対戦が出来るのだ。


◀芸術的美しさのルーレット。本格派ならではの魅力が随所に！

ブロキッズ

●ジャンル／PZG●メーカー／アテナ
●発売日／96年発売予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

新感覚のブロック崩しだ

15年以上昔、ゲーセンで一世を風靡したブロック崩しゲームが、装いも新たにＰＳ登場する。画面狭しとはしゃぎ回るかわいいキャラクターや、ＰＳの機能を駆使した美しい画面など、従来のブロック崩しとの違いは色々あるが、最大の特徴は、なんといってもフィールドが３Ｄで構成されていることだろう。このおかげで、一番下のブロックを消しても、上に積まれたブロックが落ちてくるという、「だるま落とし」の要素が盛り込まれたり、アイテムを使って上に詰まれたブロックから消したりといった、今までにないブロック崩しに仕上がっているのだ。

▲視点を変えることで、こんな大迫力の画面にも出来る！

◀美しい画面もだが、ブロックの積み方にも注目。３Ｄしてるのだ。

キャプテン翼J

●ジャンル／SPG●メーカー／バンダイ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

PSでもボールは友達さ

現在、ＴＶで放映中の「キャプテン翼Ｊ」と週刊少年ジャンプで連載中の『ワールドユース編』とのメディアミックス展開で盛り上がりを見せているあの「キャプテン翼」が、サッカーゲームとなってＰＳに登場する。３Ｄポリゴンでリアルに表現されたフィールドは、選手やサポーターからの視点など、試合中の状況に応じて視点が目まぐるしく切りかわり、ＴＶ以上の迫力を感じることができる。またＧＢ、ＳＦＣ版の小学生編、アジア第２次予選編が盛り込まれるかどうかはわからないが、日向が、岬が、そして翼が世界を目指して駆ける日は近いぞ！

◀カメラアングルは試合の流れに応じてぐるぐる変わっていく。

▶ポリゴンで再現されたこのフィールドで、熱い試合を繰り広げるのだ。

▲どんなライバル達が登場するのか、キャラクターにも期待だ。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc. ©1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.
©Athena ©高橋陽一／集英社・フジテレビ・NAS ©BANDAI

LOOK INFORMATION

'95～'96秋冬／SME新作コレクション！ 注目の3タイトル!!

クーロンズ・ゲート

●ジャンル／AVG●メーカー／SME
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

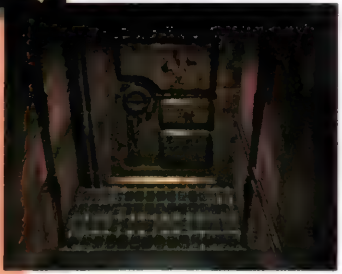
混沌として魅力的な世界観と、卓越したグラフィックセンスで発表当時から高い注目を集めている『クーロンズ・ゲート』。このゲームが普通のＲＰＧとは一線を画するものだということは周知の事実だが、その違いの一つが「クーロン・ナビ」と呼ばれるサブ・キャラクターの存在だ。ＲＰＧの常識となっている「信頼で結ばれた」パーティの代わりに、彼らと金銭契約をすることによって複雑怪奇な多層構造を持つ九龍城砦内の先導を依頼するというシステムなのだ。地獄の沙汰もなんとやら、ってワケね。

[illegible]である少女、小[illegible]フィーリーは[illegible]なのだ。

キリーク・ザ・ブラッド2

●ジャンル／シューティングAVG●メーカー／SME
●発売日／12月予定●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

いよいよストーリー的な設定が明らかになりつつある、『キリーク・ザ・ブラッド２』。生命維持装置の中で眠る美少女レイラの病いを治すために必要な幻の花ラフレスを求めて、主人公マサオが地下都市ニューロルに向かう。というのが「２」のおおまかなストーリーだ。もしかしてサイバーパンク・ラブロマンス……なのか？



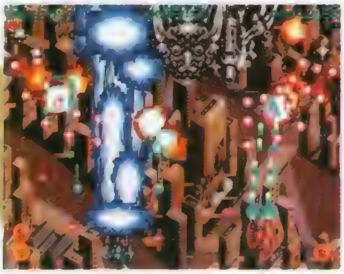
▲▶▼改造屋ジム。彼の工房で機体のチューンナップを受けることができる。

▶謎の病いに犯され、生命維持装置の中で眠りについているレイラ。彼女が目覚めるとき、ドラマはクライマックスを迎える……!?

通天閣

●ジャンル／STG
●メーカー／SME
●発売日／11月22日予定
●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

これが大阪の魂や！　舞台はガチガチ硬派なハードＳＦの世界か、ファンタジーと、相場の決まっていたＳＴＧに、前代未聞のローカルＳＴＧが登場する。それが『通天閣』だ。ゲームの舞台は、そのまんま、大阪（何らかの理由で廃墟と化している）。自機は食いだおれ人形やかに道楽、えび道楽がモチーフになっているし、もうそれだけでも「かな（わ）んなァ」というコッテコテの世界が展開されるのだ。要チェックでっせ、マジな話。



▲２Ｐ同時プレイ可能。ゲーム自体は、いたってマジメな縦スクロールＳＴＧなのだ。

▲見よ！　これがスペシャルウェポン「たこ焼きボム」だ！　他にも大阪を強く意識させるフィーチャーがてんこ盛りなのだ。

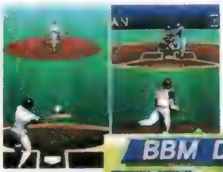
©1995 Sony Music Entertainment(Japan) Inc.　※画面は開発中のものです。

燃えろ!!プロ野球'95
DOUBLE HEADER

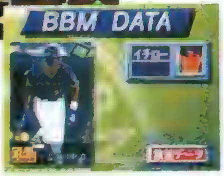
●ジャンル／SPG●メーカー／ジャレコ
●発売日／11月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

燃えろシリーズがPSに到来

あの「燃えろ!!プロ野球」がPSに登場する。今回のシステムの特徴としては、3種類の視点を選べるマルチバッテリー画面と、「9回裏2死満塁」や「狙え　完全試合」のような特定条件で勝利条件を満たすことが目的のシナリオモードがあるところだ。他にもチームエディットやデータベースも充実している。さらには、試合の実況を日本放送アナ深沢弘氏、球審を前セ・リーグ審判部副部長平光清氏が担当しており、試合をよりエキサイティングに盛り上げてくれるぞ。



◀バッテリー画面の一つ、分割画面の対戦専用視点。



▶選手データも充実している。色々な項目で検索可能。

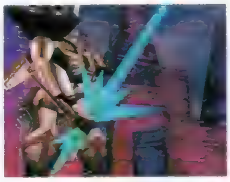
▲迫力のクロスプレー。CGレンダリングで作成された選手は迫力もバッチリだ。

TEAM 47 GOMAN

●ジャンル／ACT●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／未定

エイリアン撲滅作戦開始!

ポリゴン格闘にアクション、シミュレーションの要素を取り入れた、新感覚のゲームが登場する。プレイヤーの目的は世界中に出現したエイリアンを倒すことだが、建築物を極力破壊しないようにしなければならず、戦略性と判断力が必要になる。また、プレイヤーの行動によって今後のシナリオ展開も変わってくるのだ。他にも美しい3Dアニメーションや細かい設定から再現したリアルなロボットの動き、50種類もの必殺技の数々がゲームの魅力を一層引き立ててくれるぞ。



▲エイリアンとの戦闘。手にしているのはビームソードかな？

◀特撮やロボットアニメを徹底研究したというそのビジュアルはまさに圧巻！

SNATCHER
スナッチャー

●ジャンル／AVG●メーカー／コナミ
●発売日／年末予定●価格　未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／不可

スナッチャーの恐怖今再び

パソコン、PCエンジンで大人気だったコナミのサイバーパンクAVGがついにPSに登場する。プレイヤーは主人公ギリアン・シードとなって、ネオ・コウベ・シティに潜むバイオロイドスナッチャーを探し出し、倒すのだ。今回のPSへの移植にさいしては、画面レイアウトの変更、グラフィックの一部書き直し、新画面の追加、シナリオの一部変更・追加などが行なわれるぞ。

NIGHT HEAD
ーザ・ラビリンスー

●ジャンル／AVG●メーカー／フジテレビ・ポニーキャニオン・ホリプロ
●発売日／11月10日予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／不可

あの人気テレビドラマがPS化

女子中高生を中心に人気だった「NIGHT　HEAD」のサイドストーリーがAVGとなってPSに登場する。舞台となるのは主人公霧原直人、直也兄弟が隔離され15年間生活してきた超能力研究施設「御厨(みくりや)研究所」。ドラマ中、語られることなく謎に包まれていたその研究所の秘密が今、明らかにされる。そしてプレイヤーはここで起こる奇妙な事件を解決していくのが目的なのだ。

ガンバード

●ジャンル／STG●メーカー／アトラス
●発売日／年末予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

正統派縦スクロールSTG

美しいグラフィックに、おかしくも緊張感が漂うデモの数々、そして正統派のゲーム内容がアーケードで人気だったSTGがPSに登場する。時は今世紀初頭のヨーロッパ、どんな願いも叶うという伝説の魔鏡の断片を集めるため、それぞれの願いを胸に5人の冒険者が大空を飛翔する！　攻撃はショットとボンバーの2種類で、いずれも各キャラごとに個性的でハデな演出がなされているのだ。

©1995 JALECO LTD. ©1995 BASEBALL MAGAZINE ©1995 47-Tek,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.
©1988,1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©フジテレビ ©ポニーキャニオン ©ホリプロ ©1994,1995 PSIKYO. SALES BY ATLUS

J.B. HAROLD

ブルー・シカゴ・ブルース

●ジャンル／AVG
●メーカー／リバーヒルソフト
●発売日／11月22日予定
●価格／¥6,800
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

『J．Bシリーズ』がPSに登場！

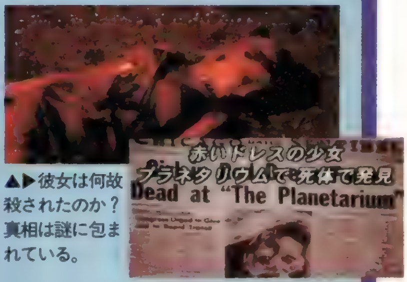
▲シカゴ市警では、証拠品を調べたり、過去の事件のデータを見たりすることができる。

▶事件を解決するには複雑な人間関係を把握しなければならない。

パソコンのミステリーAVGとして確固とした世界を築き上げた「J．Bシリーズ」。その最新作である『ブルー・シカゴ・ブルース』がPSに移植される。ハリウッドで撮影をした約100分にも及ぶ本格的な実写映像をふんだんに取り込んでいて、イベントシーンなど重要なポイントでは、まるで映画のワンシーンのように動画を見せてくるぞ。プレイヤーは殺人課の刑事J．B．ハロルドとなり、シカゴで起こった殺人事件を4日間という限られた時間の中で解決するのだ。ソフトは2枚組で6,800円とコストパフォーマンスも高い。

▲これが移動画面。初めのうちは行ける場所も少ないが、捜査が進めば増えてくるぞ。

すべてはここから始まった



▲▶彼女は何故殺されたのか？真相は謎に包まれている。

ミシガン湖に突き出たノーザリー・アイランドでアンジー・ハートが死体となって発見された。死因は鋭利な刃物による刺傷と胸に撃ち込まれた一発の銃弾だった。そして現場には何故か一輪の黄色いバラが残されていた……。

ナムコミュージアム VOL.1

●ジャンル／ETC
●メーカー／ナムコ
●発売日／11月22日
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)
●多人数プレイ／可

懐かしの名作が今、PSに！

ナムコの往年の名作がまとまったファン待望のソフト、『ナムコミュージアム』がPSに登場する。今回の第1弾に入っているゲームは『パックマン』、『ラリーX＆ニューラリーX』、『ギャラガ』、『ボスコニアン』、『ポールポジション』、『トイポップ』の6タイトル。そしてミュージアムとタイトルにあるように、このソフトは「博物館」なのである。プレイヤーはポリゴンで作られた館内を自由に歩き回り、「ゲームルーム」でゲームをしたり、「展示通路」でナムコの各ゲームのテーブル筐体上のインストラクションカードなどの懐かしくて貴重なグッズを観賞したり、「ラウンジ」でナムコのゲーム年表などを調べたりすることができるぞ。

▲こんなふうに各ゲームに関する展示物を自由に見ることができるぞ。

◀これは『ポールポジション』。他にも5つのゲームが収録されている。

◀筐体に近づいて調べてもゲームをプレイすることができる。

◀このホールから自分の行きたい場所へ移動するのだ。

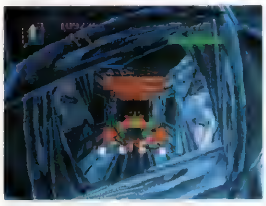
©1994, 1995 RIVERHILL SOFT INC. ©1995 NAMCO LTD.

トータルエクリプス　ターボ

●ジャンル／STG●メーカー／BMGビクター
●発売日／10月13日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

ド迫力の3DSTG登場!

スピード感溢れる3DSTG、それがこの『トータルエクリプス　ターボ』だ。プレイヤーは高性能戦闘機ファイアーウィングに乗り込み、各惑星に点在する敵施設を破壊し、太陽系へ侵攻をしようとしているドラクサイ帝国の野望を阻止するのだ。自機には5種類のショット兵器と画面内すべての敵にダメージを与えるプラズマ爆弾がある。またPS版では操作性が向上して敵の弾が避けやすくなったり、メモリーカードかパスワードでセーブすることが可能になったりとさまざまな改良が加えられ、3DO版よりも一段と遊びやすくなっているぞ。



▲通路内ではシャッターに注意！

▶敵を倒すとシールドが回復するから、逃げてばかりではダメだぞ。

STRIKER ～ワールドカップ　プレミアムステージ～

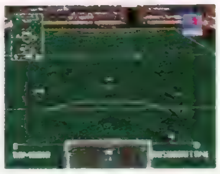
●ジャンル／SPG●メーカー／ココナッツジャパンエンタテイメント
●発売日／11月予定●価格／未定
●対応周辺機器／マルチタップ●多人数プレイ／可(1～4人)

ワールドカップがPSに!

ワールドカップを舞台にした迫力のサッカーゲームがこの秋、PSに登場する。参加チーム数は38カ国にものぼり、プレイヤーは自分の好きなチームを選んで世界の頂点を目指すのだ！　ゲームモードは「ワールドカップモード」、「アジアカップモード」、「オープンゲームモード」の3種類が用意されている。また選手たちも世界屈指の名選手が揃い、ジャンプ力、パワーなどきめ細かく個性が設定されているのだ。さらにPS版サッカーゲーム初のマルチタップ対応ソフトなので、友達みんなでプレイすれば熱い試合がさらに熱くなるのは間違いない！

▲カメラアングルは8種類あり、自分の好みにあわせて自由に設定することができる。

◀ワールドカップの興奮が楽しめるぞ。



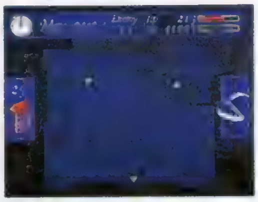
▶天候などの設定も、もちろん可能だぞ。

刻命館(仮)

●ジャンル／SLG●メーカー／テクモ
●発売日／96年3月●価格／¥6,800(予価)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

人間たちの生命力を奪え!

ホラー感覚が新しいトラップシュミレーションがPSにやってくる。プレイヤーは人里離れた山奥に建つ「呪われた館」の主人となる。そして館の中に罠やモンスターたちを配置して待ちかまえ、侵入者を捕まえるか、殺すかして生命力を奪い、祭壇の像に封印された魔神を復活させるのが目的だ。また捕らえた人間を改造してモンスターにしたり、館を改築できたりとシステムも充実しているぞ。

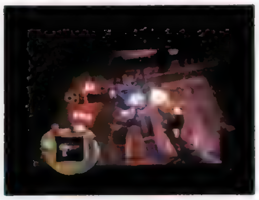


デスマスク

●ジャンル／インタラクティブムービー●メーカー／バンタンインターナショナル
●発売日／95年1月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

誰も信じるな……

目を見張るほどのハイクオリティなCGで贈るインタラクティブムービーがPSに登場する。ゲームはプレイヤーの視点で進み、まるで本当に自分がその場にいるような臨場感があり、特に敵が攻撃してくる時の迫力は抜群である。プレイヤーは刑事ジェイクとなり、次々と迫りくる危機を切り抜け、謎を解きあかし、「犯罪の達人」エンジェル・デボイドを捕まえるのだ！



でろーん　でろでろ

●ジャンル／PZG●メーカー／テクモ
●発売日／95年12月予定●価格／¥5,800(予価)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

触手を伸ばして連鎖しろ!

「でろーん　でろでろ」はアーケード版が先行登場するちょっとおかしな落ちものパズルゲームだ。ルールは画面上方から落ちてくる5色の「でろ」を一定数以上つなぎあわせて消していくというオーソドックスなものだが、特徴的なのは消えた「でろ」の隣にいた「でろ」が驚いて左右に触手を伸ばして同色とくっついてしまう所だろう。これを利用すれば大連鎖を作ることもできるぞ！

©1994 CRYSTAL DYNAMICS ©1995 RAGE Software Limited.All Rights Reserved.／1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. ©TECMO ©VANTAN INTERNATIONAL CO.,LTD.

PSソフトデータベース

現在発売中の全85タイトルを完全収録

秋は対戦で熱く燃えるのだ!
SPG&対戦格闘ACT目白押し!

9月発売のソフトはスポーツと格闘が目白押し。昼は大勢で対戦ゲーム大会、夜はやりのこしたRPG、SLGで静かに過ごす。これが正しい秋の過ごしかただね。(総購入金額は全ソフトを1本ずつ購入した場合のものです)

94年12月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
クライム・クラッカーズ	RPG	SCE	12月3日	¥5,800
すべてのアイテムを集めていないと真のクリアとは言えない、君は「ムラマサ」を見つけたか?				
TAMA	ETC	TWI	12月3日	¥5,800
ルールは簡単、ゆえにハマるとトコトン熱い 特有のもどかしさがいい感じ				
A. Ⅳ. EVOLUTION	SLG	アートディンク	12月3日	¥7,800
鉄道を広げて都市を発展させるSLG 今秋には新作「GLOBAL」も登場				
A. Ⅳ. 発売記念限定セット	SLG	アートディンク	12月3日	¥10,800
初回限定の超貴重品 A. Ⅳ. マニアは家宝として神棚にかざるべし				
極上パロディウスだ!DELUXE PACK	STG	コナミ	12月3日	¥5,800
アーケードでクリアできなかった方、自宅で再度レッツトライ!				
麻雀ステーションMAZIN麻神	TBL	サンソフト	12月3日	¥5,800
駆け引き豊富な4人打ち麻雀 格闘ゲームも顔負けのポリゴンキャラがナイス				
麻雀悟空 天竺	TBL	シャノアール	12月3日	¥5,800
「通」好みの内容ながら、入門用ソフトとして遊ぶこともできる 「西遊記」が題材				
熱血親子	ACT	テクノソフト	12月3日	¥6950
ストレスがたまったときに夢中で遊べばスカッとする でもちょっと大味かなーって……				
リッジレーサー	RCG	ナムコ	12月3日	¥5,800
すべてのコースを極めたなら、次は鏡面コースに挑戦しよう				
ツインビー対戦ぱずるだま	PZG	コナミ	12月9日	¥5,800
ツインビーシリーズ初のPZG 最強キャラはやっぱりアップル先生?				
[illegible] 婦警さんVパチスロハンター	ETC	フォーラム	12月9日	¥6,800
冷静に見たらインパクトのあるタイトル名 婦警さんが笑うパチスロゲームである				
モータートゥーン・グランプリ	RCG	SCE	12月16日	¥5,400
ファンタジックな世界を駆け巡るRCGだ 操作感が独特で、多少の慣れが必要				
KING'S FIELD	RPG	フロム・ソフトウェア	12月16日	¥6,300
コツをつかむまではまるっきりゲームにならないが、わかれば熱い! 面白い!				
柿木将棋	TBL	アスキー	12月22日	¥7,800
速い思考でバシバシ次の手をうってくるCOM、それでいて強さも一級品 上級者向け				
[illegible] Special Collection Vol.1	ETC	アスミック	12月22日	¥5,800
パソコンからの移植。ねりこみ不足な部分も多いが、絵柄と話が好きならバッチリ				
実況パワフルプロ野球'95	SPG	コナミ	12月22日	¥5,800
遊ぶ人が遊べばSFC版との微妙な違いに気がつくらしい 内容は充実している				
GEO-CUBE	PZG	テクノスジャパン	12月22日	¥5,800
上から見た視点の落ちものパズル 1Pプレイと対戦のどちらでも楽しめる				
ツインゴッデス	対戦ACT	ポリグラム	12月22日	¥7,800
実写取り込みとCGのキャラクターが戦う格闘アクション システムが個性的				

95年1月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ハイパーソリッド 闘神伝	対戦ACT	タカラ	1月1日	¥5,800
「2」に続き、業務用の登場も決定! この機会に基本からやりなおしてみては?				
コズミックレース for the looking up planet	RCG	ネオレックス	1月20日	¥6,800
優れた3D表現がウリのレースゲーム。操作の感覚がかなり独特なのだ				
キリーク・ザ・ブラッド	STG-ADV	SME	1月27日	¥5,800
甘えを許さない、シビアな3D・RPG ムービーに「次世代」の香りがただよう				
雷電プロジェクト	STG	セイブ開発	1月27日	¥6,800
難易度をやさしくすれば、STGが苦手な人でもバッチリ楽しめる 不朽の名作				
MYST	AVG	ソフトバンク	1月27日	¥7,800
少々アタマをひねったくらいではクリアできない、強者AVG 謎解きのアクが強い				
サイバースレッド	STG	ナムコ	1月27日	¥5,800
アーケードゲームからの移植 ゲーム性に若干の不満があるが、対戦はやはり熱い				
SPACE GRIFFON VF-9	RPG	パンサーソフトウェア	1月27日	¥4,800
抜群の臨場感がたまらない。音声によるストーリー的な演出が豊富に入っている。				

95年2月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ジグソーワールド	PZG	日本一ソフトウェア	2月3日	¥5,800
心安らぐジグソーパズル 美しいグラフィックがやる気をそそる				

95年3月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
上海 万里の長城	PZG	SCE	3月24日	¥4,800
協力プレイもOK。渋いゲームながら、カップルで遊ぶのにも適している				
アイドル雀士スーチーパイLimited	TBL	ジャレコ	3月24日	¥7,800
アーケードでおなじみの人気麻雀ゲーム ただし、お色気は多少おさえてある				
VICTORY ZONE	ETC	SCE	3月31日	¥5,800
アナウンスが秀逸。少しでも本物に近い雰囲気で遊びたいというぜーたくな人に				
宇宙生物フロポン君P!	A・PZG	アスミック	3月31日	¥5,800
3DO版の移植だが、サブゲームは入っていない 奇妙なキャラが多数登場				
球転界	ETC	テクノソフト	3月31日	¥6950
RPG感覚で展開するファンタジー・ピンボールゲーム。3人の主人公が登場				
鉄拳	対戦ACT	ナムコ	3月31日	¥5,800
アーケードでは「2」が大評判 10連コンボの快感にとりつかれたらやめられない				
スターブレードα	STG	ナムコ	3月31日	¥5,800
往年のナムコファンには涙モノの移植 アーケードモードもちゃんとついている				

95年4月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
パチ夫くん ～パチンコランド大冒険～	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	4月14日	¥6,800
人気シリーズのPS版 プレステならではのモードや機能が追加されている				
金沢将棋'95	TBL	セタ	4月21日	¥7,900
実力派の棋士、金沢伸一郎が手がけただけあって、COMの強さはただごとではない				
ガンナーズヘヴン	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
多彩な武器を使い分けながら進む横スクACG 安心して遊べる一本				
Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
アクションゲームの新しい方向性をうちだした野心作 大成功している				
MISSLAND	TBL	アルトロン	4月28日	¥5,800
ポリゴン間違いさがし 試みは面白いが、やや練り込みが不足している				
くっすんおよよ	A・PZG	エクシングエンタテインメント	4月28日	¥6,800
キャラクターのリアクションが可愛くて楽しい 安定した人気を誇っている				

95年5月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
エンターテイメント麻雀 That's Pon	TBL	翔泳社	5月12日	¥5,800
よくしゃべる麻雀ゲーム 演出は悪くないが、アクセスが多いのが難点				
悟空伝説	対戦ACT	アルュメ	5月26日	¥5,800
着ぐるみの西遊記キャラたちが戦う格闘ACG いろんな妖怪が登場				
へべれけステーションポポイっと	PZG	サンソフト	5月26日	¥5,800
へべれけファンは必ずチェックのPZG 気楽に楽しめるコミカルさが魅力				
ニチブツマージャン女子高名人戦	TBL	日本物産	5月26日	¥5,800
海千山千の女子高生たちと勝負する麻雀ゲーム レベルは高い、あなどるなかれ				

95年6月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ゲームの達人	TBL	サンソフト	6月9日	¥8,900
4種類のポピュラーなゲームを1本に凝縮したお得なソフト 高年齢向け				
Falcata ～アストラン・パードマの紋章～	SLG	ガスト	6月23日	¥6,800
戦略的な要素を兼ね備えた、スゴロク感覚のSLG 最大4人まで同時に遊べる				
ユニバーサルバーチャパチスロ ～必勝攻略法～	ETC	マップジャパン	6月23日	¥6,800
3D技術で作られたパチンコ店の内部を歩き、7種類のパチスロ台に挑戦する				
競馬最勝の法則'95	ETC	コピアシステム	6月23日	¥6,800
レース予想ソフト。データ入力が楽ではないが、的中率は折り紙つき。				

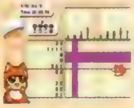
タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	6月30日	¥6,800
原作の名場面をゲームの要所々々で再現、このゲームで君もアムロだ。				
アークザラッド	RPG	SCE	6月30日	¥5,800
遊びやすさと感動のストーリーが高い評価を得ている。後編の発売はいつ?				
アクアノートの休日	SLG	アートディンク	6月30日	¥6,800
神秘的な景色やオブジェを発見したり、海洋生物と友達になったりと楽しみがいっぱい。				
エースコンバット	STG	ナムコ	6月30日	¥5,800
操作性が快適で、絶妙なフィーリングでドックファイトを堪能できる。				
95年7月発売のソフト				
動画でパズルだ! プップクプー	PZG	アジェンダ	7月7日	¥5,800
動画を組み立てるジグソーパズル。グラフィックを自作できるモードがついている。				
麻雀巌流島	TBL	アスキー	7月7日	¥7,800
歴史上の有名人たちと対局できる4人打ち麻雀。対局相手はかなり個性的。				
くるりんPA!	PZG	スカイ・シンク・システム	7月7日	¥3980
独特なルールの壮快PZG。このゲームでこのお値段は絶対お買い得。				
実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPG	コナミ	7月14日	¥5,800
新データを搭載。ゲームシステムは前作と同じなので、気軽にプレイできる。				
サイバーウォー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	7月21日	¥8,800
10種類ものゲームが遊べるバラエティに富んだソフト。多人数でワイワイ楽しもう。				
Jリーグ 実況ウイニングイレブン	SPG	コナミ	7月21日	¥5,800
豊富な操作とテクニックで戦略性に富んだプレイが可能。実況がまたイカス。				
KING'S FIELD II	RPG	フロム・ソフトウェア	7月21日	¥6,300
今度は魔物がひしめく島が舞台。好き勝手に歩けるが、ヘラヘラしてるとすぐにやられる。。				
PHILOSOMA	STG	SCE	7月28日	¥5,800
ゲーム性には賛否両論あり。ムービーのクオリティは文句のつけようがない。				
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	対戦ACT	バンダイ	7月28日	¥5,800
代々のオールスターが総出演。ファンならそれだけでも購入する価値あり。				
ナイトストライカー	STG	ピング	7月28日	¥6,400
選んだルートによって難易度が全然違う。全てのルートを制覇できるか?				
95年8月発売のソフト				
学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	カプコン	8月11日	¥4,900
TV番組「ポンキッキーズ」で人気の花子さんが、PSにやってきたのだ。				
GROUND STROKE	SPG	エス・ピー・エス	8月11日	¥5,800
効果的なカメラアングルにこだわったテニスゲーム。操作はいたってシンプル。				
3×3EYES ～吸精公主～	AVG	エクシングエンタテイメント	8月11日	¥7,800
2本のストーリーが楽しめるAVG。林原めぐみなど人気声優が声をあてている。				
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	対戦ACT	カプコン	8月11日	¥6,800
ガイルを操作して「シャドルー」と戦うストーリモードと、対戦モードがある。				
ツァイトガイスト	STG	タイトー	8月25日	¥6,800
3D視点のオリジナルSTG。ステージ数は全部で8つ、独特のシステムを搭載				
95年9月発売のソフト				
永世名人		コナミ	9月8日	¥5,300
永世と書いて「えいせい」と読む。長い間名人として君臨しているということなのだ。				
おーちゃんのお絵かきロジック	PZG	サンソフト	9月8日	¥4,900
あたえられた数字のヒントをもとに、隠された絵を発見するPZG。				
BOXER'S ROAD	SPG	NEW	9月8日	¥5,800
育成SLGの要素も多分に含んだボクシングゲーム。試合ではアクションに。				
宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	ETC	アスミック	9月15日	¥4,900
ファン待望の第2弾が登場。グラフィックのクオリティはますます向上。				
信長の野望・覇王伝	SLG	光栄	9月15日	¥6,800
戦略SLGの超ベストセラー、ついにPSに登場。リーズナブルなお値段も嬉しい。				
RAYMAN	ACT	UBIソフト	9月22日	¥5,800
「隠し」のフィーチャーが豊富な、高難度のACG。遊び応えは抜群に高い。				
V-Tennis	SPG	トンキンハウス	9月22日	¥5,800
世界レベルの実戦の迫力を体験できる、ゲームモードは9種類と多彩。				
メタルジャケット	SLG	ポニーキャニオン	9月22日	¥5,800
初の対戦ケーブル対応ソフト。バトルテックばりの迫力ある戦いを楽しめる。				
EXECTOR	STG	アークシステムワークス	9月22日	¥5,300
ダンジョン探索型のSTG。複数の武器を使い分けながら全5ステージを戦う。				
対局将棋[極]	TBL	ログ	9月29日	¥6,800
玄人のための本格将棋ソフト[極]の名は伊達ではない。				
ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	ACT	SCE	9月29日	¥5,800
4匹のお供を使いこなしながら進む、斬新な感覚の横スクロールACG。				

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK	STG	コナミ	9月29日	¥5,800
「出たツイ」と「ヤッホー!」の超豪華カップリング! 今度は自宅で「やっほー」。				
EMIT バリューセット	ETC	光栄	9月29日	¥15,800
多機種で好評を得た英語学習ソフトを移植、PS版は全部をまとめた3枚組なのだ。				
キングオブボウリング	SPG	ココナッツジャパン	9月29日	¥5,800
PSでは初めてのボーリングゲーム。ストライクの連発で、君も一躍プロボウラー?				
Jリーグサッカープライムゴール EX	SPG	ナムコ	9月29日	¥5,800
ネジコン使用可能。ナイトゲームやオリジナルキャラ作成など、目新しさがいっぱい。				
新日本プロレスリング 闘魂烈伝	SPG	トミー	9月29日	¥5,800
ポリゴンのリアルなレスラーたちが、リング狭しと暴れまわる本格プロレスゲーム。				
三國志IV	SLG	光栄	9月29日	¥10,800
オープニングやイベントシーンで取り込み映像を流すなど、改良が加えられている。				
ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	ETC	フォーラム	9月29日	¥5,800
ユニバーサル社のパチスロ台を忠実に再現した解析用のソフト。				
サラブレッドブリーダーII Plus	SLG	ヘクト	9月発売予定	¥6,200
競馬ファンにはたまらない、競争馬育成SLG。馬主のロマンを体験できる。				

周辺機器

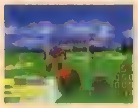
名称	メーカー	価格
コントローラ	SCE	¥2,500
ネジコン	ナムコ	¥4,980
ファイティングスティックPS	ホリ電気	¥5,980
アスキーパッド	アスキー	¥2,980
ファイタースティック	アスキー	¥5,980
サンステーションパッド	サン電子	¥3,480
ファイティングコマンダー2WAY	ホリ電気	¥2,280
SANKYO N・ASUKA	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800
メモリーカード	SCE	¥2,000
マウスセット	SCE	¥3,000
RGBケーブル	SCE	¥2,500
RFUケーブル	SCE	¥2,500
対戦ケーブル	SCE	¥1,500

おーちゃんのお絵かきロジック



●PZG
●サンソフト
●¥4,900
中毒症状を招く恐れあり。要注意です。

メタルジャケット



●ACT
●ポニーキャニオン
●¥5,800
慣れてしまえばこっちのもの！ だが……。

BOXER'S ROAD

●SPG
●NEW
●¥5,800
長く遊べるSPG+SLG。リアルだ！

宝魔ハンターライム 2

●ETC
●アスミック
●¥4,900
ファンにはたまらない第2弾登場だ！

ソフト

総数 **85**本　総購入金額 **556,380**円

周辺機器

総数 **13**種類　総購入金額 **45,480**円

電撃

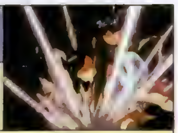
8月1日
8月31日

電撃 RANKING STATION ランキングステーション

売り上げ COUNTDOWN20

あれよあれよという間に、一気に1位まで昇りつめた『DBZ』。発売前から評判だった『3×3EYES』をあっさり追い抜いたぞ。次号はどうなる?

順位	タイトル	得点	データ	コメント
1	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	3726点	●ジャンル/対戦ACT●メーカー/バンダイ●価格/¥5,800	対戦格闘としてよりも、むしろ育てゲームの感覚で遊べるのも人気らしい。発売と同時に、一気にココまでブッ飛ばしたというカンジだ。
2	3×3EYES ～吸精公主～	3461点	●AVG●エクシングエンタテイメント●¥7,800	やはり3位以内に入ってきた。まだまだ売れる予感。
3	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	3129点	●対戦ACT●カプコン●¥6,800	"ハラキリ"のサワダが人気!? エンディングもナイス。
4	エースコンバット	2843点	●STG●ナムコ●¥5,800	このジャンルのゲームとしては、珍しく息が長い。
5	Zero Divide	2772点	●対戦ACT●ズーム●¥5,800	まだまだ隠された要素が人気の秘密です。
6	鉄拳	2680点	●対戦ACT●ナムコ●¥5,800	「2」の人気とともに、維持されているのかな?
7	リッジレーサー	2601点	●RCG●ナムコ●¥5,800	外では「レイブ」、家ではコレです。
8	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	2179点	●SPG●コナミ●¥5,800	プレイするたびに、味が出てくる実況が好評。
9	アークザラッド	2043点	●S・RPG●SCE●¥5,800	はやく「2」が出てほしいとの声も多数アリ。
10	機動戦士ガンダム	1489点	●ACT●バンダイ●¥6,800	ニュータイプ目指して、特訓中の人、急増中!
11	実況パワフルプロ野球'95開幕版	1276点	●SPG●コナミ●¥5,800	
12	アクアノートの休日	1133点	●ETC●アートディンク●¥6,800	
13	GROUND STROKE	925点	●SPG●エス・ピー・エス●¥5,800	
14	KING'S FIELD	886点	●RPG●フロム・ソフトウェア●¥6,300	
15	A.Ⅳ.EVOLUTION	723点	●SLG●アートディンク●¥7,800	
15	ハイパーソリッド闘神伝	723点	●対戦ACT●タカラ●¥5,800	
15	PHILOSOMA	723点	●STG●SCE●¥5,800	
18	学校のコワイうわさ 花子さんがきた	548点	●ETC●カプコン●¥4,900	
19	ツァイトガイスト	424点	●STG●タイトー●¥6,800	
20	Falcata ～アストラン・パードマの紋章～	405点	●SLG●ガスト●¥6,800	



※「電撃ランキングステーション」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

前評判 TOP20

ついに発売日まで、6号連続1位の座を守り抜いた『ときめき』。次号は売り上げ「COUNTDOWN20」の上位に顔を出すのは確実。やはり1位なのか？

1 ときめきメモリアル ~forever with you~ 4046点

●ジャンル／SLG●メーカー／コナミ●発売日／10月13日●価格／限定版:¥9,800、通常版:¥6,800

ついに発売日が決定！ 全国の熱いファンに支えられ続けた名作が、いよいよその姿を現すのだ。これだけ人気のあるソフト、1度プレイしなきゃ大損だ！

順位	タイトル	得点	データ	コメント
2	鉄拳2(仮)	3215点	●対戦ACT●ナムコ●96年3月予定●価格未定	3月の発売を待てずに、ゲーセンは白熱しているぞ！
3	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	3002点	●STG●コナミ●9月29日●¥5,800	もはやドラマチックSTGと言っても過言ではない?!
4	ストリートファイターZERO	2900点	●対戦ACT●カプコン●冬予定●価格未定	情報が出るやいなや、いきなりこの順位です。
5	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	2872点	●対戦ACT●カプコン●秋予定●¥5,800	待ちくたびれたファンは「ZERO」へ流れたか？
6	闘神伝2	2635点	●対戦ACT●タカラ●未定●価格未定	業界で一番関心が高い情報はコレ。求む追加情報。
7	リッジレーサーレボリューション(仮)	2432点	●RCG●ナムコ●12月予定●価格未定	「新・リッジ」と呼ばれてたもの。人気はスゴイ。
7	第4次スーパーロボット大戦S	2288点	●S･RPG●バンプレスト●未定●¥6,800(予定)	やはりこのソフトなしにゲームは語れないのだ！
9	幻想水滸伝	2169点	●RPG●コナミ●年末予定●価格未定	惜しくも発売延期。このまま順位を維持できるか？
10	ツインビーミラクル ~不思議なベルの大陸~	2038点	●RPG●コナミ●96年春予定●価格未定	異色のRPGに話題沸騰。注目度も高いぞ。
11	天地無用！(仮)	1982点	●AVG●エクシングエンタテイメント●年内予定●価格未定	
12	BOXER'S ROAD	1820点	●SPG●NEW●9月8日●¥5,800	
13	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	1669点	●SPG●トミー●9月29日●¥5,800	
14	ビヨンド・ザ・ビヨンド ~遙かなるカナーン~	1427点	●RPG●SCE●秋予定●¥5,800	
15	アークザラッド2	1386点	●RPG●SCE●96年予定●価格未定	
16	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	1193点	●対戦ACT●アトラス●10月予定●¥5,800	
16	スナッチャー	1193点	●AVG●コナミ●年末予定●価格未定	
18	プリンセスメーカー3	926点	●SLG●SCE●96年予定●価格未定	
19	クーロンズ・ゲート ー九竜風水傳ー	818点	●AVG･RPG●SME●冬予定●価格未定	
20	SIMCITY2000	764点	●SLG●アートディンク●96年春予定●価格未定	

電撃ランキングステーション ONE POINT チェック!!

「売り上げCOUNTDOWN20」で常に見れるタイトルは、もはや今年のPS定番ソフトと言っても過言ではないだろう。しかし、これが「前評判TOP20」になると話は別。毎回タイトルがあるということは、発売が延期し続けているということにもつながる。現在、かろうじて維持されている"人気"と"延期"の均衡。これが破られないように、と願って止まない。今回も1位の『ときめき』のように、すべてのソフトをユーザーが待ち続けるとは限らないからね。でも、待つ楽しみも捨て難いかな？

◀この秋は、このソフトでみんなドキドキしよう。忘れていた何かを得られるハズだ。

電撃 NewsStation

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

1 最先端ゲームのイベント開催

▲中嶋美智代（写真）らのコンサート（東京会場）も楽しみだけど、ゲームの方も忘れずに見ようね。

最新のゲームを好きなだけ楽しめるイベント「ゲームクリエーション'95」が開催される。大阪は10月7日(土)、8日(日)コークステップホール。東京は10月28日(土)、29日(日)大森ベルポートアトリウム。最先端のゲーム機、パソコンや最新ソフトを体験できるほか、矢部美穂、Melody、中島美智代などゲーマーズアイドルによるコンサートや國府田マリ子ほかの人気声優のアトラクションなどもある超盛りだくさんの内容。詳しくは96ページの広告を見てね。

2 葉山宏治単独ライヴ決定!!

▲先日のゲームミュージック・フェスティバルでの勇姿。CDはNECアベニューから5タイトルが発売中。

「超兄貴」、「姐」などの超個性的なゲームミュージックを世に送り出した葉山宏治氏。ライブ活動でも有名で、その強烈なステージングは伝説的なほど。今回のライブは独立後初の単独ライブで、昨年2月以来1年9カ月ぶりのまさにファン待望のもの。93年の「超兄貴怒髪天」ライブ以来バックをつとめているメンバーがサポート。はたしてどんな熱血ギグを見せてくれるのか？　11月17日(金)原宿ルイードで開演7:00。10月2日10：00より03-3263-6878で優先電話予約受付け開始。

3 コナミレーベル新譜最新情報

▲収録曲は、「ツインビーヤッホー」「スナッチャー」「サラマンダ」「グラ2」「ときめき」などから全10曲。

大人気のツインビーキャラをフィーチャーした好評シリーズ「ウインビーのネオシネマ倶楽部」第3弾「ときめき編」が10月5日に3,000円(税込)で発売。人気ゲームのGMが光田健一氏のアレンジで華麗なイージーリスニングに変身。今年の秋のBGMにおすすめ。

今後のリリース予定からの早耳情報。10月25日に「ときめきメモリアル」PS版オリジナルサウンドトラックが2枚組みで登場。ステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアルOct.featuring 館林見晴」も同日発売予定。

4 ナムコGMCDリリース情報

▲1,500円という価格で次々と発売されているシリーズ。でもファンだったら価格は関係ないかも。

ビクターエンタテインメントから、ナムコのGMCDが2種類が発売中。ナムコゲームサウンドエクスプレスのVol.21は『グレートスラッガーズ』。アーケードで注目の野球ゲームのGMはもちろん、各球団の応援歌とそのエレクトーンメドレーまで収録されている。

同じくVol.22は人気のガンSTG「ガンバレット」だ。全曲オリジナルで27曲収録。

10月21日には同シリーズのVol.23、24「サイバーサイクルズ」と「レイブレーサー」も発売される。価格はすべて1,500円(税込)だ。

5 PSの新レーベル

9月22に発売された「メタルジャケット」の発売元がSOLAN(ソラン)という名称に変更された。これは戸田誠司氏率いるゲーム製作会社Banditとポニーキャニオンが設立した新レーベルなのだ。特定のハードウェアにとらわれず、自由な発想でデジタル創造の可能性を追求するソランに今後も注目していこう。

そのソランレーベルからのPSソフト第2弾として発表されたのが、3D脱力アクション「トンズラ君」。ギャグの要素が詰まった、猛烈なゲームらしいぞ。要チェック。

SOLAN by Bandit/PONY CANYON

6 ストレス解消人形

クレーンゲームなどの景品用に作られた人形が人気を呼んでいる。ウレタン製で、つぶしても、踏んでも、けなげに起きあがってくる4体の人形は村山首相やクリントン大統領などのそっくりさん。残念ながらシラク大統領はいないけど、むしゃくしゃした時のストレス解消用に痛めつけたりするには最適。投げて物にぶつけても安全なので、子供のおもちゃとしてもOKだ。

今ならこの人形たちがヴィクトリア各店で限定発売中なので、ゲームセンターには行かない人や行ってもクレーンゲームのうまくない人はそこでお金を払えば手に入れられるぞ。

7 元祖ぷよまん本舗

ハードなSTGでもおなじみのコンパイルの今や顔的ソフトになった『ぷよぷよ』。多くの機種で発売され、女の子や子供にも人気があって、国民的ヒットを記録している。そして、紅葉まんじゅうタイプの「ぷよまん」を発売したところかなりの人気を博していたが、ついにこの度、できたての「ぷよまん」販売を行う「元祖ぷよまん本舗」が開店。大型スクリーンでビデオクリップを上映したり、オリジナルグッズ100種類やゲームソフトの販売を行っているという、いわば「ぷよぷよ」の発信地とも言うべきところ。住所は広島市中区本通り9-31。近くに行ったら寄ってみたいね。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 12月号は 10月30日(月)発売!!

プレイステーション

©KONAMI

次号はSLGの大作『第4次スーパーロボット大戦S』の最新情報、SCEの新RPGの発表。その前に発売の「F」では『鉄拳2』『闘神伝2』『アドヴァンストV.G.』など格闘が超満載。

増刊予告

電撃プレイステーション11月増刊号「F」が格闘ゲームを満載して10月13日(金)に発売!! 予価550円(税込)

COVER イラスト●コナミ株式会社
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、田村賢之、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation 11月号

1995年11月1日発行 第1巻第5号通巻5号

©Media Works 1995 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

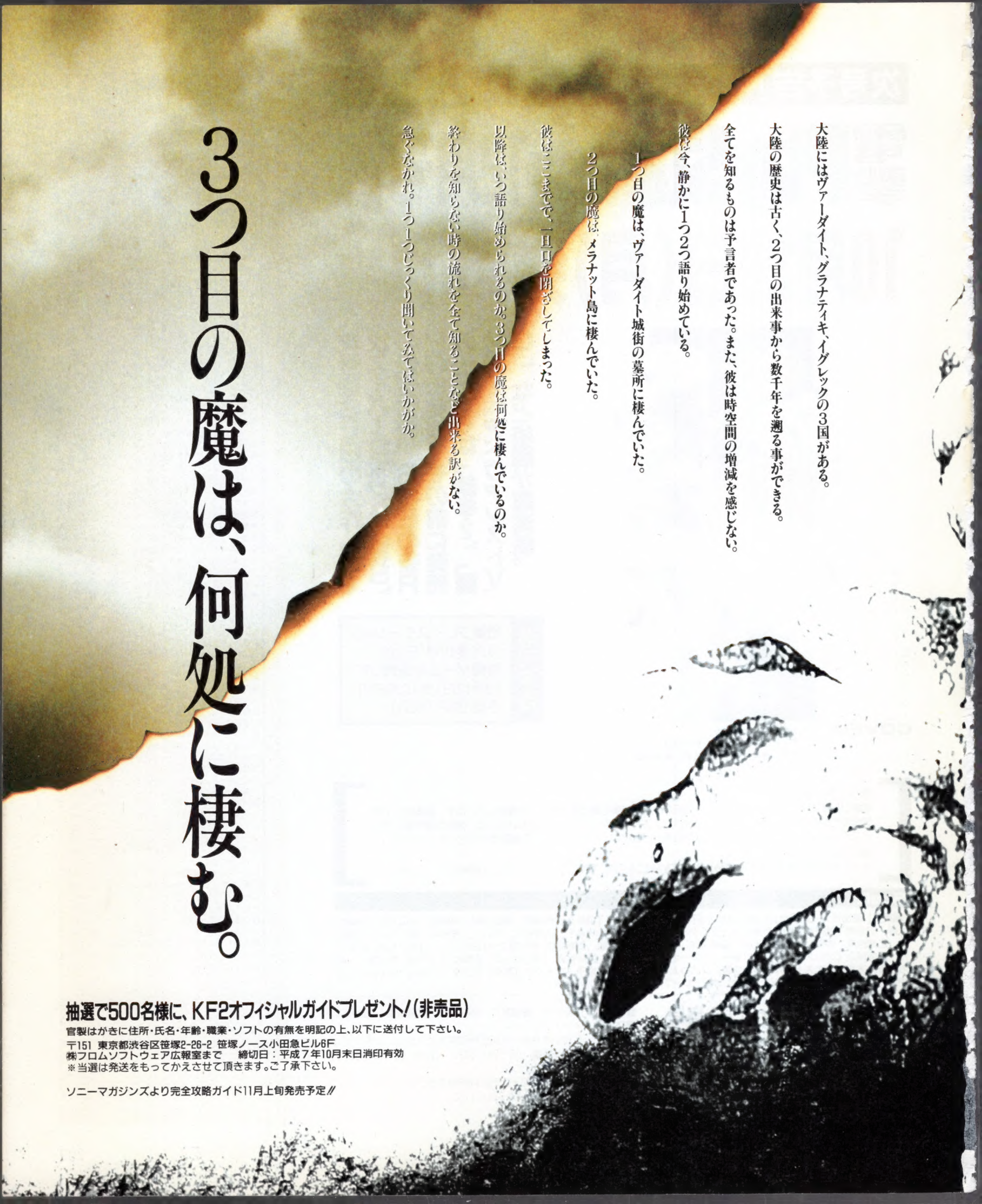
※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人　佐藤辰男　■編集人　染谷恵司　■編集長　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-3294-1130
■印刷所　図書印刷株式会社

GAME INDEX

50音順

あ
アクアノートの休日 …… 122
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ …… 16
ウィザーズハーモニー …… 66
永世名人 …… 137
EXECTOR(エグゼクター) …… 138
エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～ …… 56
おーちゃんのお絵かきロジック …… 137
か
海底大戦争 …… 124
CARNAGE HEART …… 68
ガンバード …… 201
機動戦士ガンダム …… 151
キャプテン翼J(仮) …… 199
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ …… 80
キリーク・ザ・ブラッド2 …… 200
KING'S FIELDⅡ …… 148
クーロンズ・ゲート …… 200
GROUND STROKE …… 136,153
くるりんPA! …… 126
幻想水滸伝 …… 190
豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 …… 76
刻命館(仮) …… 203
さ
SIDEWINDER …… 20
三國志Ⅳ …… 154
サンダーストーム&ロードブラスター …… 130
JリークサッカープライムゴールEX …… 114
新日本プロレスリング闘魂烈伝 …… 120
SUPER CASINO SPECIAL …… 199
STRIKER～ワールドカッププレミアムステージ～ …… 203
ストリートファイターZERO …… 86
ストリートファイターⅡ ムービー …… 197
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム …… 150
スナッチャー …… 201
Zero Divide …… 98
戦国サイバー 藤丸地獄変 …… 186
卒業～クロスワールド～ …… 198
卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション …… 69
た
第4次スーパーロボット大戦S …… 60
TEAM47GOMAN …… 201
ツァイトガイスト …… 136
ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～ …… 192
通天閣 TWO-TENKAKU …… 200
テーマパーク …… 18
デスマスク …… 203
出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK …… 108
鉄拳2(仮) …… 88
鉄道王'96～いくぜ億万長者～ …… 22
でろーんデロデロ(仮) …… 203
天地無用!(仮) …… 28
闘神伝2 …… 24
トータルエクリプス ターボ …… 203
土器王紀 …… 34
ときめきメモリアル～forever with you～ …… 40
な
NIGHTHEAD～ザ・ラビリンス～ …… 201
ナムコミュージアムVOL.1 …… 202
Noël(ノエル) …… 196
信長の野望・覇王伝 …… 137
は
ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック …… 152
バイオハザード …… 32
ぱいるあっぷ・まーち …… 195
ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～ …… 84
ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーン～ …… 182
V-TENNIS …… 138
フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク! …… 193
プリンセスメーカー3 …… 70
ブルー・シカゴ・ブルース …… 202
宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2 …… 138
ホーンドアウル …… 199
BOXER'S_ROAD …… 118,137
ま
負けるな!魔剣道2 …… 82
メタルジャケット …… 128,138
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER …… 201
ら
リッジレーサー レボリューション …… 12
RAYMAN …… 152



大陸にはヴァーダイト、グラナティキ、イグレックの3国がある。
大陸の歴史は古く、2つ目の出来事から数千年を遡る事ができる。
全てを知るものは予言者であった。また、彼は時空間の増減を感じない。
彼は今、静かに1つ2つ語り始めている。
1つ目の魔は、ヴァーダイト城街の墓所に棲んでいた。
2つ目の魔は、メラナット島に棲んでいた。
彼はここまでで、一旦口を閉ざしてしまった。
以降は、いつ語り始められるのか。3つ目の魔は何処に棲んでいるのか。
終わりを知らない時の流れを全て知ることなど出来る訳がない。
急ぐなかれ。1つ1つじっくり聞いてみてはいかがか。
3つ目の魔は、何処に棲む。
抽選で500名様に、KF2オフィシャルガイドプレゼント!(非売品)
官製はがきに住所・氏名・年齢・職業・ソフトの有無を明記の上、以下に送付して下さい。
〒151 東京都渋谷区笹塚2-26-2 笹塚ノース小田急ビル6F
㈱フロムソフトウェア広報室まで　締切日：平成7年10月末日消印有効
※当選は発送をもってかえさせて頂きます。ご了承下さい。
ソニーマガジンズより完全攻略ガイド11月上旬発売予定//

PlayStation
この3Dポリゴン処理されたこの世界は常にリアルタイムで展開される。
KING'S FIELD
キングス フィールド
魔導器を求めた王は魔物の棲むようになった墓所奥に兵を送り続けた。
墓所はヴァーダイト 城壁の外にある。
ジャンは傭兵として全滅した父の部隊を探し、墓所に入った。
'94.12.16発売中 価格6,300円（税別）
KING'S FIELD II
キングス フィールド・2
ヴァーダイトの象徴である魔導器が城から盗み出された。時を同じく、北の海に浮ぶメラナット島に不穏な動きがあった。
隣国のアレフは友人の力になるべく島の調査に向った。
'95.7.21発売中 価格6,300円（税別）
FROM SOFTWARE
株式会社 フロム・ソフトウェア
ユーザー・サポート TEL.03-3320-6031（月～金/PM1:00～PM5:00）
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1995 11月号
1995年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第5号通巻5号 発行人/佐藤辰男 編集人/染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
定価490円(本体価格476円)
T1006391110495

©Media Works 1995
印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-11